• DEATHTRAP DUNGEON • BYZANTINE: THE BETRAYAL • ARMY MEN • SENSIBLE SOCCER 98 • OUTWARS
• PANZER COMMANDER • RAYMAN GOLD • ADDICTION PINBALL • SEVEN KINGDOMS: ANCIENT ADVERSARIES

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ 10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ DUNE 2000

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 99 ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1998 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.



DUNE 2000

Ατενίζοντας το μέλλον ή νοσταλγώντας το παρελθόν;

WING COMMANDER SECRET OPS

FINAL FANTASY 7

DOMINION

SPACEBAR

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE


Η ΖΩΗ ΤΟΥΣ
ΚΙΝΔΥΝΕΥΕΙ
ΜΟΝΟ
ΕΣΥ...
Αν το όνειρό σου ήταν πάντα να σώσεις Ανθρώπινες Ζωές, αυτό το Καταπληκτικό 3D Παιχνίδι Στρατηγικής σου δίνει την ευκαρία να το πραγματοποιήσεις με:
- 30 διαφορετικές αποστολές που θα σας κόψουν την ανάσα. Φλεγόμενα δάση, περιοχές χτυπημένες από πυρινική ενέργεια και τρομοκρατημένοι πολίτες που περιμένουν να τους σώσεις.
- 20 διαφορετικά οχήματα με μοναδικές δυνατότητες διάσωσης.
- On-line βοήθεια που σου δίνει την δυνατότητα να αναπτύξεις στρατηγικές με τις οποίες θα φέρεις εις πέρας επικίνδυνες αποστολές.
"Ενα παιχνίδι "φωτιά" που σας μεταφέρει την ατμόσφαιρα των επεισοδίων "ER" της τηλεόρασης". PC Gaming World
"Ενα παιχνίδι που σε οδηγεί πραγματικά στην κόψη του ξυραφιού - κόβει ανάσες!" Games Master
"Παράτολμο αλλά διασκεδαστικό". Loaded
FIRE
ΜΠΟΡΕΙΣ
ΝΑ ΤΟΥΣ
ΣΩΣΕΙΣ
PC CD-ROM
TopWare INTERACTIVE
ASCII
IMAGINE THE POSSIBILITIES
EMERGENCY
FIGHTERS FOR LIFE
ASCII
© 1998 ASCII © 1998 TopWare CD-Service AG. All rights reserved.
Published in UK, Scandinavia and Greece by ASCII, developed by Sixteen Tons Entertainment.
www.ascii.co.uk
Επιμέλεια CD-Media Art Dept.
Διάθεση Β. Ελλάδος: ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ Νικηφόρου Ουρανού 3 - 546 27 Θεσσαλονίκη - Τηλ.: 55 46 36 - Fax: 55 43 63
CD media AE
Αποκλειστική Διάθεση
Οπτικά Συστήματα MULTIMEDIA
Γεωργαντά 1Α • Κηφισιά 145 62 • Τηλ: 62 33 906 • Fax: 62 33 904
e mail: cdmedia@cdmedia.gr • WWW: http://www.cdmedia.gr

EDITORIAL

Λοιπόν, τα πολλά λόγια είναι φτώχεια. Μήπως προσέξατε, μήπως λέγω, τον αριθμό τεύχους του "PC Master" που κρατάτε στα χέρια σας; Βρισκόμαστε μόλις μιαν ανάσα πριν από το πρώτο "τριψήφιο" τεύχος του περιοδικού! Πότε πέρασαν τόσα χρόνια χαμπάρι δεν πήρα. Εχουν δίκιο τελικά αυτοί που λένε ότι αν κάνεις κάτι που σου αρέσει, δεν το βαριέσαι εύκολα. Εδώ, στα γραφεία του "PC Master", επικρατεί ένας οργασμός δημιουργίας. Ακόμα καλά-καλά δεν εκδόθηκε το τεύχος 99 και όλοι έχουν στραμμένη την προσοχή τους στο 100ό, τεύχος-σταθμό, το οποίο αναμένεται να είναι υπερ-πανηγυρική έκδοση - just wait and see...

Οχι βέβαια ότι αυτό το τεύχος το έχουμε παραμελήσει - κάθε άλλο. Να σημειώσω εδώ ότι η επεξεργασία των ερωτηματολογίων που στείλατε έχει ήδη ξεκινήσει και θα ολοκληρω-θεί συντόμως. Ανάμεσα στα άλλα, στο επόμενο τεύχος θα βρείτε και ένα "προφίλ" του ανα-γνώστη του "PC Master", βασισμένο στα αποτελέσματα των ερωτηματολογίων. Προς το πα-ρόν... βολευτείτε με το Wing Commander: Secret Ops, το πρώτο παιχνίδι μεγάλης εταιρίας που παρέχεται δωρεάν στο Internet. Στο τεύχος αυτό θα βρείτε το review του παιχνιδιού αλλά και την πλήρη έκδοσή του στο συνοδευτικό CD-ROM!

Οπως σας είχα υποσχεθεί στο περασμένο τεύχος, ο... Κάιους επέστρεψε από την έκθε-ση παιχνιδιών ECTS 98, που πραγματοποιήθηκε στη Μ. Βρετανία, και καταγράφει τις εντυ-πώσεις του και τα νέα του χώρου σε ένα λεπτομερές άρθρο. Διαβάστε το για να μάθετε τι θα παίξετε την επόμενη σαιζόν. Η έννοια του "παίζω" στη φετινή ECTS είχε διευρυνθεί, κα-θώς εκεί υπήρχε και το εκπληκτικό ρομποτάκι της LEGO, το οποίο μπορείτε να... χτίσετε τουβλάκι- τουβλάκι και για το οποίο υπάρχει αναλυτική παρουσίαση στο τεύχος αυτό.

Από το μέτωπο των games την πρωτοκαθεδρία έχει δικαιωματικά το Dune 2000, καθώς είναι το πιο αναμενόμενο παιχνίδι των τελευταίων μηνών. Τώρα, αν δικαίωσε τους χρήστες που περίμεναν με αγωνία, αυτό θα το μάθετε διαβάζοντας το σχετικό review του Σωτήρη "κι-εγώ-δεν-ξέρω-τι" Μπέλλου.

Ραντεβού τον Νοέμβρη με το 100ό!

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1998

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΛΟΓΙΑ



72 Lego Robot
Τα Lego είναι τελικά παιδικά παιχνίδια;



74 Εκπαιδευτικό Software
Γνωριστείτε με την επιμορφωτική πλευρά του υπολογιστή σας.



66 ECTS
Μάθετε τα τελευταία νέα από το Computer Show που διεξήχθη στην Αγγλία.

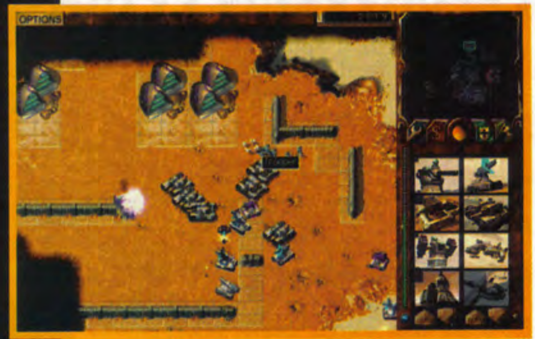
GAME CLUB











88 Dune 2000
Ενα από τα πιο ιστορικά παιχνίδια όλων των εποχών, το Dune 2, επιστρέφει.



94 Spacebar
Το τελευταίο adventure του μεγάλου Steve Meretzky!



110 Final Fantasy VII
Ενας από τους πολυαναμενόμενους τίτλους της χρονιάς.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Μαρία Τσαμπλάκου,

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Αναστασάκης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Ιορδάνης Ασλανίδης, Γιάννης Βογιατζής, Νίκος Βουλιέρης, Ηλίας Βουτσάς, Κώστας Γαβρίνας, Κώστας Γιαγιάς, Ιάσονας Δούζας, Μάριος Καραγιάννης, Κώστας Καρπούζης, Γιάννης Κωστάκης, David Meftah, Σωτήρης Μπέλλος, Βαγγέλης Παλάντζας, Σπύρος Παράσχης, Γιάννης Ρηγόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης, **Επιμέλεια CD-ROM:** Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης, Γιώργος Αναστασάκης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Αθηνά Αϊναλή, Ελένη Τσιπά, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Δημήτρης Αλαφούζος, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μαρίλη Ηλιάδου, Βάσω Βερβεράκη, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: CompuPrint, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Γ. Καββαδίας & Σια

CD-ROM *pages*

Σας καλωσορίζουμε για μια ακόμα φορά. Πώς σας φάνηκε το καινούριο interface; Ευελπιστούμε να σας άρεσε. (Αν και, να σας πω την αλήθεια, αυτό το κεφάλι στη μέση κάπως με αγριεύει...) Πάντως, οφείλω να ομολογήσω ότι το δισκάκι αυτού του μήνα είναι πολύ "καυτό" και με πολλές εκπλήξεις. Διαβάστε και θα δείτε.

Κείμενα: Γιάννης Κωστάκης
colwyn@compulink.gr

DEMOS



Sin

Η Activision μας έχει συνηθίσει σε διάφορες εκπλήξεις. Μια από αυτές είναι και το Sin, το καινούριο παιχνίδι της, για το οποίο ακούσαμε πολλά από τον αγαπητό φίλο Σπύρο Παράσχη που είχε την ευκαιρία να το δει στην Activate '98. Μας ανέφερε κάτι για Viagra, για θηλυκές υπάρξεις με περίεργα γούστα και άλλα σχετικά. Το σίγουρο όμως είναι πως το Sin θα σας ανάψει τα αίματα, μια και πρόκειται για μια πολύ φιλόδοξη παραγωγή ενός τρισδιάστατου shoot' em up πρώτου προσώπου που κάνει χρήση της ίδιας μηχανής με αυτήν του Quake II. Ολα τα επίπεδα είναι σχεδιασμένα από τον ίδιο άνθρωπο που σχεδίασε και το Duke Nukem 3D -δηλαδή μιλάμε για πολλή δράση.



Εν έτει 2087 η πόλη του Freeport είναι ανήμπορη να προστατέψει τους πολίτες της από την αυξημένη εγκληματικότητα, γι' αυτό προσλαμβάνει ιδιωτικούς αστυνομικούς. Στο Sin παίρνετε το ρόλο του συνταγματάρχη John R. Blade, αρχηγού των δυνάμεων που κατάφεραν να βάλουν μια τάξη στην πόλη. Τα πράγματα όμως άρχισαν να σκουραίνουν και πάλι καθώς ένα νέο ναρκωτικό έκανε την εμφάνισή του προκαλώντας γενετικές ανωμαλίες στους άτυχους χρήστες. Ολα δείχνουν πως η πανέμορφη αλλά και συνάμα διαβολική βιοχημικός Elexis Sinclair βρίσκεται πίσω απ' όλα αυτά. Ετσι, αναλαμβάνετε δράση οπλισμένοι με τα καλύτερα όπλα και με σκοπό την πλήρη εξόντωση της συμμορίας. Ετοιμαστείτε λοιπόν να αντιμετωπίσετε τους ασχημότερους, δυνατότερους, μοχθηρότερους μεταλλαγμένους που έχετε δει ποτέ στις οθόνες των υπολογιστών, γιατί -όπως είναι αναμενόμενο- η διαβολική ιδιοφυΐα δεν είναι διατεθειμένη να παραδοθεί τόσο εύκολα.

Στο παιχνίδι μπορείτε να επιδράσετε ενεργά στο περιβάλλον καθώς έχετε δυνατότητα να καταστρέψετε οτιδήποτε, αλλά προσοχή μια και οι πράξεις σας έχουν αντίκτυπο στη ροή του παιχνιδιού σε κάποια μεταγενέστερη φάση. Η Activision θα έχει έτοιμο τον τίτλο κατά τα Χριστούγεννα, προσωρινά όμως μπορείτε να χαρείτε λίγο με το playable demo που θα βρείτε στο CD αυτού το μήνα.

BROOD WAR

Δεν ξέρω τι έχει πιάσει όλους στο περιοδικό με το Starcraft. Αυτή η φρενίτιδα με το συγκεκριμένο τίτλο μού έχει δώσει στα νεύρα. Οπου και να γυρίσω ακούω για Terrans, Protoss και Zerg. Στρατηγικές, κακό, φασαρία, σχόλια του τύπου: "όχι, εκεί θα βάλεις τις μονάδες σου για να μη σε πιάσουν τα Carriers" και κόντρες στο περιοδικό. Το γραφείο κοντεύει να μεταλλαχτεί σε διαστημικό σταθμό1 και να σκεφτείτε ότι ακόμα δεν έχει κυκλοφορήσει το επίσημο expansion του από την Blizzard. Αμα βγει και αυτό, θα με τρελάνουν σίγουρα. Τι; Είναι σχεδόν έτοιμο; Θα έχει περισσότερους χάρτες και units για όλους τους στρατούς; Εχουμε preview του στο "PC Spy" αυτού του μήνα καθώς και ένα ατμοσφαιρικό trailer στο συνοδευτικό CD; Ε, όχι! Αυτό παραπάει... Δεν αντέχω άλλο! Βοήθεια, θα τρελαθώώώ...

SECRET OPS

Μία από τις εκπλήξεις που περιλαμβάνει το CD αυτού του μήνα είναι και το νέο ολοκληρωμένο παιχνίδι της σειράς Wing Commander, το WG: Secret Ops, το οποίο καταφέραμε να εξασφαλίσουμε για τους αναγνώστες μας. Για περισσότερα, διαβάστε το αναλυτικό μας review.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Αν δεν έχετε πρόσβαση στο Internet για να κάνετε δικό σας registration από τη σελίδα www.secretops.com, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να προσπεράσετε το "κλείδωμα" του παιχνιδιού τα εξής στοιχεία:

User Name: vantor
Callsign: vantor
Registration Code: 286351167

Tiberian Sun

Οι φίλοι των strategy και ειδικά οι Command & Conquer maniacs έχουν κάθε λόγο να χαρούν με την επικείμενη κυκλοφορία της Westwood Studios. Το Command & Conquer: Tiberian Sun, η επίσημη συνέχεια του πρώτου C&C, έρχεται. Μην ξεγελιέστε, το Red Alert δεν ήταν παρά ένα prequel της σειράς, μια και χρονολογικά βρισκόταν προς το τέλος του 20ού αιώνα. Στο Tiberian Sun θα βρεθείτε 20 χρόνια αργότερα από το αρχικό C&C, όταν τα πράγματα για την ανθρωπότητα δεν είναι και τόσο ρόδινα. Το πράσινο "πράγμα" με το όνομα Tiberium που ήταν η πηγή της δύναμής σας στα προηγούμενα παιχνίδια αποδεικνύεται πολύ επικίνδυνο υλικό, μια και μεταλλάσσει γονίδια σε ζώα και φυτά, είναι εκρηκτικό, ραδιενεργό και γενικά με μια λέξη καταστροφικό.



Το πρώτο που θα παρατηρήσει κάποιος για το C&C: Tiberian Sun είναι το ανανεωμένο του look. Ενα από τα μεγαλύτερα επιτεύγματα αφορά στο ότι όλο το παιχνίδι παρουσιάζεται σε άψογο 3D. Τα units έχουν φτιαχτεί με τέτοιον τρόπο ώστε να φαίνονται από οποιαδήποτε γωνία και να κινούνται απόλυτα ομαλά. Επίσης, έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε να μη χρειάζονται πολλές απαιτήσεις





από πλευράς επεξεργαστή, σε αντίθεση με αντίστοιχα units που έχουν βασιστεί σε πολύγωνα άλλων strategy. Αρα δεν θα χρειαστεί να έχετε πανίσχυρο υπολογιστή για να το απολαύσετε.

Ο κόσμος του C&C2 έχει περισσότερη ζωή από τους προηγούμενους τίτλους, με ανώτερα οπτικά enhancements, όπως σπάσιμο των πάγων από τα βαριά οχήματα κ.ά. Ο πλανήτης είναι στο χείλος της καταστροφής και η σωτηρία του βρίσκεται στα δικά σας χέρια, γι' αυτό κινηθείτε γρήγορα. Υποστηρίζονται όλες οι γνωστές multiplayer επιλογές, σύμφωνα δε με τις πληροφορίες μας, ο τίτλος θα διατεθεί στην αγορά μέσα στον Οκτώβριο. Προς το παρόν, πάντως, έχουμε για εσάς ένα πολύ όμορφο video που θα σας προσφέρει μια αρκετά καλή γεύση από το Tiberian Sun.

NEED FOR SPEED III

Η Electronic Arts είναι αναμφισβήτητα μία από τις καλύτερες εταιρίες στο χώρο των games και κάθε κυκλοφορία της αποτελεί ένα special γεγονός για τους απανταχού λάτρεις τόσο της εταιρίας όσο και των παιχνιδιών της. Το Need for Speed είναι ένας από τους εμπορικότερους τίτλους της και η εταιρία έφτασε αισίως στην παραγωγή του τρίτου μέρους της σειράς, playable demo του οποίου θα βρείτε στο CD του "PC Master". Διαλέξτε ένα από τα δυνατότερα αυτοκίνητα στον κόσμο όπως Lamborghini Diablo, Ferrari 550 Maranello, Mercedes CLK GTR, Corvette C5 και χαρείτε τη μαγεία της οδήγησης. Εννιά πίστες σάς περιμένουν να τις οδηγήσετε κόντρα με άλλους οδηγούς, αψηφώντας τα άσχημα καιρικά φαινόμενα. Ακόμα θα έχετε την ευκαιρία να διαγωνιστείτε μέχρι και με οκτώ άλλους οδηγούς μέσω των multiplayer επιλογών. Αντέχετε την πρόκληση; Είστε άνθρωπος της ταχύτητας; Διαπιστώστε το μόνοι σας.



SHAREWARE GAMES

Conquest:	Πολεμικό παιχνίδι στρατηγικής.
BFM Casino v2.00.0087:	Διασκεδάστε με μια συλλογή από 10 πολύ όμορφα παιχνίδια τύπου καζίνο.
2x Cherries:	Σας αρέσουν τα κεράσια; Τότε αυτό είναι το παιχνίδι για εσάς.
Solsuite 98 v3.2:	Πασιέντζα; Solo; Τι προτιμάτε; Υπάρχουν 90 solitaire παιχνίδια για να διαλέξετε.
Backgammon Deluxe:	Η πολυτελής έκδοση του παιχνιδιού όλων των φοιτητών.
Morejongg v6.1:	Ενα δημοφιλές κινέζικο επιτραπέζιο παιχνίδι σε τρεις διαστάσεις.
K-Chess Elite v2.5:	Το σκάκι δεν χρειάζεται συστάσεις.
Kon Mei v2.06:	Κινέζικο παιχνίδι τύπου solitaire.
Geert's Backgammon v2.3.3:	Τάβλι και όποιος αντέξει.
RB Player v1.2:	Γίνετε βαρόνος των τρένων σε αυτό το επιτραπέζιο παιχνίδι.
Silhouette Shooter v1.0:	Η γνωστή κρεμάλα με άλλο στιλ.
WordSpin v2.0:	Βρείτε τη σωστή λέξη προτού τελειώσει ο χρόνος.

Carmageddon 2



Ενα παιχνίδι που ξεσήκωσε τόσο κόσμο εναντίον του, όπως το Carmageddon, ήταν απίθανο να μην αποκτήσει συνέχεια. Ισως το πιο βίαιο παιχνίδι που φτιάχτηκε ποτέ, είχε ως στόχο την εξόντωση όσων περισσότερων πεζών μπορούσε να πατήσει ο παίκτης με ένα ειδικά φτιαγμένο αυτοκίνητο σε έναν τρελό αγώνα δρόμου. Το παιχνίδι λογοκρίθηκε τόσο πολύ, ώστε στη Βρετανία κυκλοφόρησε η zombie version του στις 20/06/1997, στην οποία αντί για πεζούς οι οδηγοί κυνηγούσαν ζόμπι (σε αυτή την έκδοση δεν υπήρχε αίμα), ενώ έσκασε μύτη και μια γερμανική έκδοση στην οποία οι οδηγοί κυνηγούσαν ρομπότ.

Στο Carmageddon 2 τα πράγματα δεν έχουν αλλάξει και πολύ, μια και η υπόθεση είναι ακριβώς η ίδια. Σκοτώστε, λιώστε, συνθλίψτε και γενικώς ακρωτηριάστε όποιον έρημο πεζό βρεθεί





μπροστά σας, προκειμένου να συλλέξετε περισσότερα bonuses και να βγείτε νικητής στην κούρσα του θανάτου. Βέβαια, το παιχνίδι είναι σαφώς ανώτερο από πολλές πλευρές σε σχέση με τον προκάτοχό του, με καλύτερα πολυγωνικά γραφικά, αλλαγές και βελτιώσεις στα ειδικά εφέ, ενεργούς πια πεζούς (ικετεύουν για έλεος, προσπαθούν να ξεφύγουν, αυτοκτονούν) και οδηγούς με υψηλότερο AI, που εκτός από τους άτυχους διαβάτες έχουν στόχο και το δικό σας αμάξι. Οσοι έχουν κάρτες 3D μπορούν να τρίβουν τα χέρια τους από τώρα, μια και το παιχνίδι θα υποστηρίζει όλους τους γνωστούς τύπους (3Dfx και Direct 3D συμβατές). Στο δεύτερο μέρος της σειράς άλλες αξιοσημείωτες αλλαγές σύμφωνα με την εταιρία είναι ότι ο παίκτης, εκτός από το να λιώνει πεζούς, θα πρέπει να έχει και αυξημένες ικανότητες οδήγησης.

Για όσους θέλουν να διαμορφώσουν τη δική τους άποψη γύρω από το παιχνίδι, η καλή συντακτική ομάδα του περιοδικού μας φρόντισε να συμπεριλάβει στο συνοδευτικό CD ένα playable demo. Φορτώστε το, νιώστε την αδρεναλίνη να χτυπάει κόκκινο και τέρμα τα γκάζια!



UTILITIES

Clean Sweep v4.02:	Καθαρίστε τα περιττά αρχεία με το γνωστό αυτό πρόγραμμα.
Millennium File Scanner v1.05B:	Βρείτε ποια αρχεία θα έχουν το πρόβλημα του 2000.
ExamDiff v1.3:	Συγκρίνετε αρχεία με αυτό το πολύ χρήσιμο utility.
DLSupCBF v1.1a:	Ακόμα μια εφαρμογή για σύγκριση αρχείων και φακέλων.
Window Washer v2.0:	"Ξεπλύνετε" τα άχρηστα αρχεία από το σκληρό σας δίσκο.
WinPack32 Deluxe v2.4.4:	Εφαρμογή συμπίεσης και αποσυμπίεσης αρχείων.
NetZip Deluxe v6.3:	Δείτε τα περιεχόμενα zip αρχείων προτού τα κάνετε download.
TPackFiles v1.1:	Αλλη μια εφαρμογή συμπίεσης και φύλαξης πολύτιμων δεδομένων.
Complete Vleanup v3.9:	Απαλλαγτείτε από τα browser cashes με ασφάλεια.
Beyond Compare 1.7c:	Αυτό το πρόγραμμα σύγκρισης αρχείων είναι πέρα από κάθε αντιπαράθεση.
Media Player:	Η καινούρια έκδοση του Media Player για Windows 95.

KING'S QUEST 8

Στη νέα συνέχεια της δημοφιλούς σειράς παίρνετε το ρόλο του Connor, ενός νεαρού άντρα από ένα χωριό του βασιλείου του Daventry. Ως Connor πρέπει να βρείτε τα πέντε κομμάτια της Μάσκας της Αιωνιότητας που κάποτε είχε σώσει εσάς, καθώς και τους υπόλοιπους χωρικούς από μια φοβερή κατάρα που θα σας έκανε πέτρα.

Η Sierra εκμεταλλεύεται πλήρως τη νέα τεχνολογία στο καινούριο παιχνίδι της και μας το παρουσιάζει σε τρεις διαστάσεις, όπως θα δείτε και στο rolling demo που υπάρχει στο δισκάκι αυτού του μήνα. Επίσης, σύμφωνα με την εταιρία, είναι το πρώτο παιχνίδι adventure που θα περιλαμβάνει μάχες εκτός από τους συνηθισμένους γρίφους και μας διαβεβαιώνει πως, ενώ πρόκειται για κάτι πρωτόγνωρο για κάποιους adventurers, μια και δεν είναι συνηθισμένοι σε μάχες, δεν θα τους δυσκολέψει καθόλου, γιατί η ίδια έχει φροντίσει το interface να είναι όσο πιο απλό γίνεται. Περιμένουμε να το δούμε από κοντά.

Sim City 3000

Το Sim City υπήρξε ένα από τα παιχνίδια-θρύλοι που χάρη στο "δημιουργικό" gameplay κατάφεραν να αποκτήσουν το δικό τους φανατικό κοινό. Το να φτιάχνεις τη δική σου πόλη, να τη βλέπεις να αποκτά ζωή και χρώμα, να πρέπει να φροντίζεις για τη διατήρηση της τάξης ή ακόμα και να τη βλέπεις να καταστρέφεται πάντα άρεσε σε πολύ κόσμο.



Σήμερα, η Electronic Arts, εταιρία που μας έχει χαρίσει τίτλους "διαμάντια", φέρνει τη νέα βελτιωμένη έκδοση του εθιστικού city simulator με το όνομα Sim City 3000. Με το Sim City 3000 έχετε πολλές επιλογές για το πώς μπορείτε να φτιάξετε την πόλη των ονείρων σας. Οι επίδοξοι αρχιτέκτονες έχουν την ευκαιρία να επιλέξουν και να διαμορφώσουν υπαρκτές πόλεις όπως η Νέα Υόρκη ή το Βερολίνο, καθώς και να φτιάξουν μια δική τους εκ νέου βασισμένη στα προσωπικά τους πρότυπα. Βάλτε στην πόλη σας κτίρια όπως το Big Ben ή το Empire State Building και δώστε της έναν κοσμοπολίτικο αέρα. Χτίστε



τα δικά σας κτίρια με το ειδικό πρόγραμμα κατασκευής κτιρίων που υπάρχει στο παιχνίδι. Δείτε την αγαπημένη σας πόλη να μεγαλώνει. Προσφέρετε στους κατοίκους της μια πόλη απαλλαγμένη από προβλήματα και στεναχώριες. Παρατηρήστε τους να εργάζονται, να κυκλοφορούν, να διασκεδάζουν στους δρόμους, τις λεωφόρους, τα γραφεία ή τους χώρους αναψυχής που εσείς χτίσατε. Το πάντα είναι τόσο εύκολα να γίνουν και το μόνο που σας περιορίζει είναι τα όρια της φαντασίας σας.

Υπέροχα τρισδιάστατα γραφικά και άψογος ήχος δένουν ταιριαστά, δημιουργώντας ένα πολύ όμορφο σύνολο και σας προκαλούν μαζί με όλα τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας στην αρχιτεκτονική και όχι μόνο. Δείτε το πολύ όμορφο trailer που υπάρχει στο CD αυτού του μήνα και απολαύστε τη μαγεία του Sim City 3000.



CAESAR III

Αν παίρναμε τα ισχυρά στοιχεία του Sim City και όλα όσα έκαναν το Civilization II το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών, προσθέταμε και λίγο από το glamour της αρχαίας Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας, τι θα βγάζαμε; Μα φυσικά το Caesar III. Η Sierra έκανε πάλι το θαύμα της και σας προσφέρει τη μοναδική ευκαιρία να γίνετε καίσαρες στη θέση του καίσαρα, μια και παίρνετε το ρόλο ενός κυβερνήτη με βλέψεις για τον αυτοκρατορικό θρόνο. Για να το πετύχετε αυτό, πρέπει να αποδείξετε την αξία σας διοικώντας σωστά την πόλη σας και τα προάστιά της, αυξάνοντας ταυτόχρονα και το μέγεθος της αυτοκρατορίας.

Στο παιχνίδι έχετε την επιλογή να διαλέξετε ανάμεσα σε δύο τύπους gameplay. Ο πρώτος είναι ένα campaign style game, όπου πρέπει να εκπληρώσετε κάποιους στόχους προκειμένου να συνεχίσετε, ενώ το δεύτερο είναι στο στιλ του Sim City, όπου αναλαμβάνετε να διοικήσετε και να αναπτύξετε μια πόλη με τον τρόπο που σας ταιριάζει. Βρείτε ποιο από τα δύο σάς γεμίζει περισσότερο στο playable demo που υπάρχει στο δισκάκι του περιοδικού.

SOLUTIONS

Σε αυτό το τεύχος θα βρείτε τις εξής λύσεις:

- Neverhood
- Of Light & Darkness
- Full Throttle
- Broken Sword II

PATCHES

- Jazz Jackrabbit II: Patch για το αστείο αυτό platform
- Commandos: Αναβάθμιση στην έκδοση 1.1 που διορθώνει κάποια μικροπροβλήματα
- Final Fantasy VII: Patch που εξαλείφει τα προβλήματα που είχαν με το παιχνίδι όσοι διέθεταν επεξεργαστή Cyrix
- Starcraft: Αναβάθμιση στην έκδοση 1.02
- Overseer: Αναβάθμιση στην έκδοση 1.04 που διορθώνει την υποστήριξη DVD
- Soldiers at War: Αναβάθμιση στην έκδοση 1.1

Railroad Tycoon II

Η Microprose περί τα 1990 χάρισε στον κόσμο άλλον ένα χρυσό τίτλο μαζί με το Civilization, το Railroad Tycoon. Σχεδιασμένο και αυτό από τον Sid Meier, που για πολλούς θεωρείται ο καλύτερος στο είδος του, αυτό το real time strategy πρόσφερε τη δυνατότητα στον παίκτη να αναλάβει μια εταιρία κατασκευής τρένων με σκοπό την οικονομική ανόρθωσή της.



Η Pop Software θέλησε να μας δώσει ξανά την ευκαιρία να κάνουμε το ίδιο με το δεύτερο μέρος της σειράς, το οποίο τοποθετείται χρονολογικά στο τέλος του 19ου αιώνα. Ξαναζήστε τις χρυσές εποχές των σιδηροδρόμων, τότε που η ατμομηχανή, εφεύρεση του Richard Trevithick, έμελλε να αλλάξει το μέλλον του κόσμου. Ως οικονομικός βαρόνος θα επιχειρήσετε να αναπτύξετε την εταιρία σας και αν στη διαδρομή πλουτίσετε, ακόμα καλύτερα.

Στο συνοδευτικό CD του περιοδικού φροντίσαμε, για την καλύτερη ενημέρωσή σας για το έξοχο αυτό παιχνίδι, να συμπεριλάβουμε ένα playable demo. Εκεί θα βρείτε δύο ολοκληρωμένα σενάρια της Χρυσής Εποχής, που επικεντρώνονται το ένα στη Βορειοανατολική Αμερική του 19ου αιώνα και το άλλο στην αποτυχημένη προσπάθεια του Cecil Rhodes να ενώσει όλη την Αφρική με μια σιδηροδρομική γραμμή λίγο πριν από την αυγή του 20ού αιώνα. Ακόμα θα βρείτε και ένα preview του map editor που θα υπάρχει στο ολοκληρωμένο παιχνίδι, με τη μόνη διαφορά ότι δεν θα μπορείτε να σώζετε τους χάρτες σας σε αυτή την demo έκδοση.



Η ολοκληρωμένη έκδοση θα περιλαμβάνει 30 σενάρια απ' όλες τις ηπείρους και τα βιομηχανικά έθνη της τότε εποχής. Ακόμα θα βρείτε ένα campaign που θα ενώνει 18 από τις πιο δύσκολες και σημαντικά ιστορικές καταστάσεις των σιδηροδρομικών δεδομένων. Θα υποστηρίζονται και multiplayer επιλογές μέσω Internet και απευθείας σύνδεσης, προς εφησυχασμό όλων όσοι πιστεύουν πως ένα σημερινό παιχνίδι δεν είναι ολοκληρωμένο χωρίς αυτές, ενώ με τον editor θα έχετε τη δυνατότητα να φτιάξετε δικά σας σενάρια ή να κατεβάστε σενάρια άλλων.

Οπως σε όλα τα παιχνίδια του γκουρού Sid Meier, θα πρέπει να προσέξετε εκτός από τη δική σας εταιρία και τους ανταγωνιστές σας που υπονομεύουν την ισχυρή θέση σας.

Ελπίζουμε το demo να σας ευχαριστήσει και ως την επίσημη κυκλοφορία του τίτλου να αποτελέσει ένα ικανοποιητικό υποκατάστατο.

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Μερικοί από εσάς μας έχετε εκφράσει παράπονα ότι το CD του "PC Master" δεν τρέχει σε παλαιότερες εκδόσεις των Windows. Το πρόβλημα οφείλεται στο ότι πολλά από τα προγράμματα που συμπεριλαμβάνονται στο συνοδευτικό CD έχουν long file names, file format που ως γνωστόν δεν υποστηρίζουν τα Windows 3.x. (Πρόβλημα παρουσιάζει και η πρώτη έκδοση των Windows 95 που είχε κυκλοφορήσει πριν από 3 χρόνια, ωστόσο ελάχιστοι είναι αυτοί οι οποίοι δεν διαθετουν κάποιο από τα Windows upgrades που έχουν έκτοτε κυκλοφορήσει. Ωστόσο αν ανήκετε σε αυτή την κατηγορία και δεν μπορείτε να δείτε το CD, κατεβάστε το OSR2 για τα Windows 95 από τη διεύθυνση http://www.microsoft.com/msdownload/.) Επίσης, τα προγράμματα έχουν κατασκευαστεί από τους δημιουργούς τους για Win95/98/NT και όχι για παλαιότερες εκδόσεις. Αλλος ένας λόγος είναι ότι πολλά demos (είτε rolling είτε playable) χρειάζονται την ειδική βιβλιοθήκη DirectX που υπάρχει μόνο στα Win95/98/NT.

Στον κατάλογο extras/sanctum θα βρείτε τον client για το on-line game Sanctum, περιγραφή του οποίου υπάρχει στη στήλη του περιοδικού μας "On-line Gaming".

Στον κατάλογο extras/themes θα βρείτε desktop themes των Black Dahlia, Final Fantasy VII, Riven και του πολύ δημοφιλούς arcade emulator MAME. Τρέξτε το .EXE αρχείο και ακολουθήστε τις οδηγίες στην οθόνη του υπολογιστή σας. Αν διαθέτετε Win95/NT, πρέπει οπωσδήποτε να έχετε εγκαταστήσει την εφαρμογή Plus που είναι απαραίτητη για την υποστήριξη των themes ή όποιου άλλου theme προγράμματος χρησιμοποιείτε, ενώ οι χρήστες Win98 θα πρέπει να έχουν ενεργοποιήσει την επιλογή Desktop theme support.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

International Office (Γιάννης Καρβελάς): Διεθνές ηλεκτρονικό γραφείο με πολλές δυνατότητες

Χημεία 1.20 (Ειρηναίος Μιχελάκης): Πολύ χρήσιμο πρόγραμμα χημείας


Computer
30-31 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ
& 1 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ
show 98
ΣΤΑΔΙΟ ΕΙΡΗΝΗΣ & ΦΙΛΙΑΣ
Δυτική Εκθεσιακή
ΕΙΣΟΔΟΣ ΕΛΕΥΘΕΡΗ
Personal Computers
Computer Games
Console Games
Internet
Multimedia
Virtual Reality
Κάρτες Γραφικών & Ηχου
Printers, Monitors
Software
Αναλώσιμα
Περιοδικά
Βιβλία
Η έκθεση που κάνει τον
HOME USER πρωταγωνιστή
Πληροφορίες
Τηλ.: 9245910 & 9238672 Fax: 9216847
E-mail: marcom@compulink.gr
Παράλληλες εκδηλώσεις!

ΠΑΡΑΛΛΗΛΕΣ ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ

Μην τις χάσετε !!!

Η Computer Show δεν φιλοδοξεί να είναι απλώς μια έκθεση που θα σας ενημερώσει για τις εξελίξεις στο χώρο του home computing. Επιδιώκει να σας ξεναγήσει ευχάριστα στους χώρους της και βέβαια να σας δώσει την ευκαιρία να κερδίσετε πλούσια δώρα συμμετέχοντας στις παράλληλες εκδηλώσεις της ή απλά και μόνο με την παρουσία σας στους χώρους της. Γι' αυτό ήδη προετοιμάζονται οι ακόλουθες εκδηλώσεις, που μπορεί να είναι μόνο η αρχή. Σας περιμένουμε!!!

GRAND PRIX III

Το θρυλικό πλέον GRAND PRIX διοργανώνεται για δεύτερη συνεχή χρονιά στο πλαίσιο της Computer Show. **1.000.000 δρχ.** μετρητά και πολλά πλούσια δώρα περιμένουν τους νικητές των **Starcraft** και **Fifa World Cup '98**. **Δηλώστε συμμετοχή στις 30 Οκτωβρίου, πρώτη μέρα της έκθεσης**, για να είστε ένας από τους διαγωνιζόμενους ή ελάτε απλώς ως θεατής για να ζήσετε από κοντά την αγωνία και τη δράση του GRAND PRIX III. **Το τουρνουά θα διεξαχθεί στις 31 Οκτωβρίου και 1η Νοεμβρίου στο χώρο της Computer Show.**













ΤΟΥΡΝΟΥΑ MAGIC The Gathering®

Στη φετινή Computer Show θα έχετε την ευκαιρία να παίξετε δωρεάν το συναρπαστικό Magic: The Gathering, το πιο διαδεδομένο παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες. Ελάτε κι εσείς στο περίπτερο της Κάισσα να ζήσετε τους γρήγορους και έντονους ρυθμούς του και προετοιμαστείτε για **πολλές εκπλήξεις και δώρα.**

Computer show 98

AMSTEL INTERNET CAFE

Τι καλύτερο μπορείτε να σκεφτείτε από το να απολαμβάνετε τον καφέ ή ακόμα και την μπίρα σας (οι λίγο μεγαλύτεροι), σερφάροντας στο Δίκτυο; Η AMSTEL σας προσκαλεί να επισκεφτείτε το Internet Café της, που θα λειτουργεί καθ' όλη τη διάρκεια της Computer Show, και να **ταξιδέψετε στο Δίκτυο**.





"ΜΟΥΣΕΙΟ" ΠΡΟΣΩΠΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Για να μαθαίνουν οι νεότεροι και να θυμούνται οι παλιοί, η Computer Show σας δίνει την ευκαιρία να ξεναγηθείτε στο mini "μουσείο" PCs, προκειμένου να γνωρίσετε την ιστορία τους. Θα παρουσιάζονται **αυθεντικά και συλλεκτικής αξίας εκθέματα**, συνοδευόμενα από πληροφορίες για την ταυτότητά τους και τη χρήση τους. Μία μοναδική ευκαιρία να αναπολήσετε παλιές καλές στιγμές αλλά και να ταξιδέψετε στα μονοπάτια της εξέλιξης της επιστήμης των Η/Υ.



Τέχνη ή Τεχνολογία; Ή μήπως και τα δύο;

Στην ηλεκτρονική εποχή που έχει ήδη ανατείλει, η νέα τεχνολογία εισβάλλει με ταχείς ρυθμούς σε χώρους οι οποίοι παλαιότερα θεωρούνταν απροσπέλαστοι. Ενας από αυτούς τους χώρους είναι και αυτός της τέχνης, κάτι που θέτει το αγωνιώδες ερώτημα αν μπορεί ποτέ να συνδυαστεί η αγνή καλλιτεχνική δημιουργία με την τεχνολογία και αν η παραγωγή



έργων μέσω των υπολογιστών μπορεί να αποκτήσει κάποτε μια θέση πλάι στα κορυφαία αριστουργήματα της ανθρωπότητας. Το θέμα είναι τεράστιο και δεν μπορεί να απαντηθεί εδώ - ούτε άλλωστε έχουμε τέτοια πρόθεση. Κάποιοι καλλιτέχνες το έχουν ήδη λύσει, καθώς στην πόλη Λιντς της Αυστρίας εδώ και δώδεκα χρόνια πραγματοποιείται το ετήσιο Φεστιβάλ Τέχνης με Υπολογιστή (Ars Festival), το οποίο συγκεντρώνει καλλιτέχνες από όλον τον κόσμο.

Τα βραβεία που δόθηκαν κατά τη φετινή διοργάνωση αφορούσαν σε διάφορες κατηγορίες καλλιτεχνικής παραγωγής. Ετσι, στην κατηγορία "Computer Animation/Visual Effects" απονεμήθηκαν δύο χρυσά (Golden Nica) και τέσσερα τιμητικά βραβεία. Τα χρυσά απέσπασαν η παραγωγή "The Sitter" (του Αμερικανού από την Ταϊβάν Liang-Yuan Wang), η οποία είναι ένα τρισδιάστατο animated παραμύθι όπου μια τηλεοπτική οθόνη γίνεται baby-sitter. Ενα ειρωνικό και καυστικό σχόλιο πάνω στο θέμα της τεχνολογίας που γίνεται "σκλάβος" και "άρχοντας" του ανθρώπου. Golden Nica όμως πήρε και ο "Τιτανικός" (σιγά μην του ξέφευγε και αυτό το βραβείο!), η πολυδάπανη παραγωγή του James Cameron, η οποία βασίστηκε στα οπτικά εφέ. Χωρίς αυτά ίσως να μην έκανε καμία αίσθηση (ίσως λέμε!). Με τιμητικές διακρίσεις βραβεύτηκαν οι παραγωγές "Landscape" (του Γερμανού Tamas Waliczky), μια interactive όπερα για τη στιγμή που ο Θεός σταμάτησε το χρόνο, "Runners" (του Ιάπωνα Kazuma Morino), στο οποίο το όνομα τα λέει όλα, η animated μεταφορά του κόμικς "Spawn" (του Αμερικανού Christophe Hery) και η ταινία "Men in Black" για τα οπτικά εφέ του Αμερικανού Rob Coleman. Στην κατηγορία "Interactive Art" το Golden Nica απέσπασε η παραγωγή με τον τίτλο "World Skin", η οποία αναπτύχθηκε από δύο Γάλλους, τους Maurice Benayoun και Jean-Baptiste Barriere. Αντικείμενο αυτής της



virtual reality παραγωγής είναι μια πολεμική σύγκρουση, η οποία έχει "κατασκευαστεί" με τη συρραφή διάφορων φωτογραφιών από μάχες. Ο "θεατής" κινείται στο χώρο της εικονικής πραγματικότητας που ονομάζεται CAVE, φορώντας στερεοσκοπικά γυαλιά, και "οπλισμένος" με μια φωτογραφική μηχανή μπορεί να φωτογραφήσει κάποια σκηνή κατά τη διάρκεια της "περιοδείας" του, η οποία είναι πλαισιωμένη από ανάλογη ηχητική επένδυση. Αν ο "θεατής" τραβήξει μια φωτογραφία, η σκηνή που απαθανάτισε τυπώνεται και στη θέση της στον εικονικό χώρο εμφανίζεται ένα μαύρο περίγραμμα. Τιμητικά βραβεία πήραν το "Audio Grove" (του Γερμανού Christian Müller), ένα "δάσος" από ραβδιά που βγάζουν διαφορετικούς ήχους και παράγουν φωτιστικά εφέ, δημιουργώντας ψυχεδελικές φωτοσκιάσεις ανάλογα με τις κινήσεις του θεατή, καθώς και το "Plasm: not a crime" (των Αμερικανών Peter Broadwell και Rob Myers), το οποίο περιγράφει την αντίθεση των δημιουργών του για την απαίτηση της αμερικανικής κυβέρνησης να έχει πρόσβαση στις απόρρητες πληροφορίες των παραγωγών κρυπτογραφικού software.

Τελικά, πού σταματάνε η πηγαία έμπνευση και η αληθινή δημιουργία και πού αρχίζουν η τεχνολογική υπερβολή και η στείρα παραγωγή τεχνικών δημιουργημάτων; Το ερώτημα είναι ακόμη πολύ δύσκολο να απαντηθεί!

Το σίριαλ συνεχίζεται!

Κατά τη διάρκεια του Σεπτεμβρίου πολλά νέα επεισόδια προστέθηκαν στη δημοφιλή δικαστική (και δραματική-κοινωνική) σειρά που φέρει τον τίτλο "Microsoft εναντίον Υπουργείου Δικαιοσύνης". Και όχι μόνο αυτό, αλλά προβλέπεται να υπάρξει συνέχεια, με το χειμώνα να αποδεικνύεται ιδιαίτερα "θερμός" για τον κολοσσό του παγκόσμιου software. Οι δύο "αντίπαλοι" έχουν από καιρό ξεθάψει το "τσεκούρι του πολέμου" και εξοπλίζονται (δηλαδή ψάχνουν για στοιχεία, αποδείξεις και μάρτυρες) όσο καλύτερα μπορούν για τη μεγάλη μάχη, δηλαδή την εκδίκαση της υπόθεσης από ομοσπονδιακό δικαστήριο. Αλλά καλύτερα να πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Στην πρώτη επίσημη απάντησή της στις κατηγορίες του Υπουργείου Δικαιοσύνης και των είκοσι εισαγγελέων η Microsoft απαντά με προσοχή σε κάθε σημείο. Υποστηρίζει, λοιπόν, ότι είχε σχεδιάσει να συγχωνεύσει τον Internet Explorer με τα Windows πολύ πριν ξεσπάσει η διαμάχη με τη Netscape και ότι δεν προσπάθησε να "διασπάσει παράνομα την αγορά των browsers", αλλά αντιθέτως εκπρόσωποι της εταιρίας συναντήθηκαν στα τέλη του 1995 με εκπροσώπους της Netscape με σκοπό "να ανακαλύψουν τρόπους συνεργασίας ώστε να βελτιώσουν την ποιότητα των προγραμμάτων τους". Η Microsoft επίσης αρνείται το γεγονός ότι πίεσε κάποιους ISPs και Web hosting εταιρίες

flash

Ο Gates στο εδώλιο

Επειτα από πολλές καθυστερήσεις και υπεκφυγές (του στιλ "ο κ. Gates είναι ένας πολυάσχολος άνθρωπος και δεν μπορεί να χάνει τις ώρες του για να καταθέσει στο δικαστήριο"), η Microsoft αναγκάστηκε να στείλει τον ιδιοκτήτη της και δεκαέξι ακόμη στελέχη στο δικαστήριο. Οι δικαιολογίες ότι η εταιρία δεν μπορεί να χάσει το ανθρώπινο δυναμικό της κατά τη διάρκεια των καταθέσεων δεν έφεραν αποτέλεσμα, καθώς ο δικαστής Jackson ήταν αμετάπειστος. Η κατάθεση, η οποία διήρκεσε δύο ημέρες, έγινε στα τέλη του Αυγούστου και ήταν κεκλεισμένων των θυρών (έπειτα από αίτημα της εταιρίας, που έγινε δεκτό). Το περιεχόμενο της ένορκης κατάθεσης δεν έχει γίνει γνωστό, αλλά είναι σίγουρο ότι οι κατήγοροι δεν περιμένουν να κερδίσουν τη μάχη από αυτήν την κατάθεση, αλλά από τις άλλες αποδείξεις που συγκεντρώνουν τους τελευταίους μήνες. Εξάλλου, το Υπουργείο Δικαιοσύνης αποκάλυψε τον κατάλογο των μαρτύρων στην επικείμενη δίκη, στον οποίο περιλαμβάνονται τα ονόματα του αντιπροσώπου για θέματα software της IBM John Soyring, των αντιπροσώπων της Intel Steve McGeady και της America On Line David Colburn, καθώς και μέλη της Netscape και άλλων εταιριών. Τέλος, και η Microsoft ανακοίνωσε τους δικούς της μάρτυρες, μεταξύ των οποίων είναι και ο αντιπρόσωπος της Compaq John Rose, ο οποίος θα καταθέσει σχετικά με τα συμβόλαια της εταιρίας του με τη Microsoft.

ώστε να χρησιμοποιούν αποκλειστικά τα προγράμματά της και υποστηρίζει ότι "ποτέ οι συμφωνίες με τις εν λόγω εταιρίες (κατά την εταιρία είναι μόνο 11 από τους 4.500 ISPs) δεν περιλάμβαναν την υποχρέωση για αποκλειστική χρήση των προϊόντων της".

Οπως είχαμε αναφέρει στο προηγούμενο τεύχος, η Microsoft κέρδισε ως προς τη δήλωση ενός δικαστηρίου ότι μια εταιρία μπορεί να συγχωνεύει διαφορετικά προϊόντα, αν αυτό είναι προς το συμφέρον του καταναλωτή. Ετσι, το Υπουργείο Δικαιοσύνης ζήτησε πρόσβαση στον κώδικα του λειτουργικού συστήματος, ούτως ώστε να αποδείξει ότι η σύνδεση των προγραμμάτων έγινε με μοναδικό σκοπό να βλάψει τον ανταγωνισμό και δη τη Netscape. Η Microsoft υποστηρίζει ότι η ενδεχόμενη πρόσβαση στον κώδικα αποτελεί σημαντική απειλή για τα συμφέροντά της και ζητά οι σύμβουλοι του υπουργείου που θα δουν τον κώδικα των Windows 98 να υπογράψουν συμφωνίες για τη μη αποκάλυψη των στοιχείων και να τους απαγορευθεί η εργασία σε λειτουργικά συστήματα για 12 μήνες και σε εταιρίες ανταγωνιστικές της Microsoft για 18, κάτι που φυσικά θα τους αφήσει άνεργους για ένα πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα. Οπως και να έχει το πράγμα η Microsoft υποστηρίζει ότι η αποκάλυψη του κώδικα θα ισοδυναμούσε με την αποκάλυψη της συνταγής της Coca Cola. Παρ' όλες τις αντιρρήσεις όμως της εταιρίας, ο ομοσπονδιακός δικαστής Thomas Penfield Jackson, ο οποίος έχει αναλάβει την υπόθεση, διέταξε τη Microsoft να παραδώσει τον κώδικα στα χέρια της δικαιοσύνης, κάτι που πρόκειται σύντομα να συμβεί. Οι δικηγόροι της εταιρίας, φυσικά, δεν έκατσαν με σταυρωμένα τα χέρια όλον αυτόν τον καιρό, αλλά αντίθετα προσπαθούν συνεχώς με υπομνήματα και παραστάσεις να πετύχουν την απόρριψη των κατηγοριών εναντίον της Microsoft ή έστω να καθυστερήσουν την εκδίκαση της υπόθεσης. Ετσι, αυτό που κατάφεραν (σε συνεργασία, βέβαια, με το Υπουργείο Δικαιοσύνης) ήταν η αναβολή της δίκης (είχε προγραμματιστεί για τις 8 Σεπτέμβρη) για τις 15 Οκτωβρίου. Η απόφαση αυτή του δικαστή Thomas Penfield Jackson προήλθε έπειτα από αμοιβαίο συμβιβασμό, καθώς εκκρεμούν ακόμη περίπου σαράντα καταθέσεις μαρτύρων. Μην κρατήσετε πάντως την αναπνοή σας γιατί μπορεί να υπάρξει κι άλλη αναβολή!

Μέχρι τώρα για να "στήσετε" ένα τοπικό δίκτυο στην επιχείρησή σας ή ακόμη και στο σπίτι σας έπρεπε να "καλωδιωθείτε", να γεμίσετε περίεργες κάρτες και συσκευές και να ανεχθείτε μια πλειάδα καλωδίων κρεμασμένα πάνω από το κεφάλι σας ή τοποθετημένα στα πόδια σας. Η Intel φιλοδοξεί να αλλάξει αυτήν την κατάσταση, αφού γύρω στην άνοιξη του 1999 θα διαθέσει στην αγορά ένα νέο chip, το οποίο θα συνδέει υπολογιστές και περιφερειακά μέσω της τηλεφωνικής εγκατάστασης που ήδη υπάρχει στο χώρο. Ετσι, οι νέες εγκαταστάσεις θα αποφεύγονται, ενώ παράλληλα θα μπορείτε να χρησιμοποιείτε κανονικά το τηλέφωνο, αφού η φωνή θα χρησιμοποιεί διαφορετική συχνότητα από εκείνη της ροής των ηλεκτρονικών δεδομένων.

Αν έχετε βαρεθεί τα ίδια και τα ίδια από τα Windows και ψάχνετε κάτι διαφορετικό για το desktop σας, τότε η εταιρία PLAY έχει την απάντηση. Τα GIZMOS 98 είναι μια συλλογή από "καλούδια" για το PC σας, όπως ψυχεδελικά demos, απίθανους screen savers, themes για το desktop αφάνταστα ρεαλιστικά και φυσικά τα αναντικατάστατα games για να σπάει η μονοτονία. Η παραγωγή προήλθε από την ερώτηση που έκαναν οι άνθρωποι της PLAY στον εαυτό τους: "Αν ήταν στο χέρι μας, τι θα προσθέταμε στα Windows για να τα κάνουμε καλύτερα;" Για περισσότερες πληροφορίες, απευθυνθείτε στην εταιρία Αμυ, στο τηλέφωνο 6133000.

Καθημερινά το Internet εμπλουτίζεται από δεκάδες νέα sites, τα οποία προσπαθούν να ξεχωρίσουν. Το νέο site της ADEL/SAATCHI & SAATCHI, το οποίο θα έχει ήδη ξεκινήσει τη λειτουργία του όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, υπόσχεται μια διαφορετική πρόταση. Το site περιγράφεται από την εταιρία ως Advertiser's Survival Kit και στο μεταλλικό "Κουτί Επιβίωσης" που περιέχει θα βρείτε στοιχεία πληροφόρησης για διαφημιζόμενους, στοιχεία εκπαίδευσης για μελλοντικούς διαφημιστές, καθώς και διαδραστικά παιχνίδια για "ad-maniacs". Η διεύθυνση είναι: http://www.adel.gr.

Η εταιρία Pentax Technologies παρουσίασε στις αρχές του Σεπτέμβρη μια νέα Web camera, η οποία ονομάζεται VersaCam και μπορεί να αποβεί ένα σημαντικό εργαλείο για την ασφάλεια δημόσιων ή ιδιωτικών χώρων. Η εν λόγω συσκευή μπορεί να προγραμματιστεί για να τραβάει αυτόματα φωτογραφίες και να τις στέλνει σε μια πληθώρα προορισμών, όπως ένα Web site, μια e-mail διεύθυνση, ένα τοπικό δίκτυο, ένα κλειστό κύκλωμα τηλεόρασης και ένα PC. Η VersaCam ζυγίζει λιγότερο από μισό κιλό και οι διαστάσεις της είναι 7,5x7,5x15 εκατοστά, ενώ μπορεί να παράγει φωτογραφίες ανάλυσης 640x480 pixels. Η camera μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε περιπτώσεις παρακολούθησης για λόγους ασφαλείας, όπως για τον έλεγχο της κυκλοφορίας στους δρόμους και για την παρακολούθηση τοποθεσιών όπου γίνονται συχνά βανδαλισμοί, αφού η λήψη της φωτογραφίας όχι μόνο θα είναι άμεση, αλλά θα μπορεί να γίνεται και από ανθρώπους που βρίσκονται πολύ μακριά από την κάμερα.

Η αμηχανία της δικαιοσύνης και της κυβέρνησης των Η.Π.Α. απέναντι στις διάφορες (καθαρές ή όχι) δραστηριότητες της Microsoft συνίσταται στο γεγονός ότι η νομοθεσία είναι "χτισμένη" πάνω στις βάσεις της βιομηχανίας, η οποία ασχολείται με υλικά, χειροποιαστά αντικείμενα. Τώρα πια, όμως, η βιομηχανία των υπολογιστών και των νέων τεχνολογιών, η οποία τείνει να γίνει η μόνη ή τουλάχιστον η επικρατέστερη ασχολείται και με μη υλικά, πνευματικά δηλαδή, αντικείμενα όπως είναι το software. Το ερώτημα που τίθεται είναι ποια μέτρα και ποια σταθμά πρέπει να εφαρμόζονται σε αυτήν την περιοχή. To be continued...

Βασάνων συνέχεια...

Για πρώτη φορά αρχίζει να αμφισβητείται με σθένος και με νομικά επιχειρήματα η πρωτοκαθεδρία της εταιρίας του Bill Gates, κάτι που "άνοιξε την όρεξη" σε διάφορες εταιρίες. Ετσι, η εταιρία Caldera, βλέποντας το "χαμό" που γίνεται με τα Windows, κατέθεσε μήνυση εναντίον της Microsoft με την κατηγορία ότι, ζητώντας από τους κατασκευαστές υπολογιστών να δίνουν τα Windows 95 υποχρεωτικά με το MS-DOS, απέκλεισε το δικό της λειτουργικό, το DR-DOS (το 1996 το αγόρασε από τη Novell), από ένα σχετικά σεβαστό μερίδιο της αγοράς. Η απάντηση στο ερώτημα "Μπορώ να αγοράσω τα Windows 95 χωρίς το MS-DOS;" είναι φυσικά αρνητική. Μάλιστα, η Caldera δικαιώθηκε από περιφερειακό δικαστήριο, το οποίο υποχρεώνει τη Microsoft να της παραδώσει τον κώδικα των Windows 95. Η εν λόγω εταιρία θα προσπαθήσει να αποδείξει ότι το DR-DOS μπορεί να αντικαταστήσει το MS-DOS χωρίς πρόβλημα. Παρόμοια είναι και η μήνυση της Bristol, της εταιρίας που έχει δημιουργήσει το Wind/U, ένα πρόγραμμα-γέφυρα ανάμεσα στα Windows NT και το Unix, που επιτρέπει σε προγραμματιστές να γράψουν μια εφαρμογή στη μια πλατφόρμα, η οποία όμως να τρέχει και στην άλλη. Η Bristol υποστηρίζει ότι πλέον η Microsoft προσπαθεί να "κόψει" αυτήν τη γέφυρα και να μην επιτρέπει στους προγραμματιστές να γράφουν προγράμματα για τους δύο τύπους λειτουργικών.



Ενας νέος "Starr" εμφανίστηκε στο Δίκτυο!

Φαντάζομαι ότι μέχρι τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές οι περισσότεροι από εσάς θα έχετε αποστηθίσει όλες τις γαργαλιστικές λεπτομέρειες από την περιβόητη έκθεση του ανεξάρτητου εισαγγελέα Kenneth Starr και θα έχετε ήδη μάθει απ' έξω κι ανακατωτά όλα τα βίτσια του Αμερικανού προέδρου και της (ε, όχι και τόσο όμορφης!) φίλης του. Ούτως ή άλλως, είναι σίγουρο ότι τα σεξοδιψή ηλεκτρονικά (και κάποια έντυπα, εδώ που τα λέμε!) μέσα θα έχουν προλάβει να σας προσφέρουν όλο το μενού, κομμένο και ραμμένο στα μέτρα σας. Ο,τι σχόλιο κι αν κάνουμε για τον φαρισαϊσμό της αμερικανικής κοινωνίας και τη γελοιότητα της όλης υπόθεσης - με τον τρόπο που παρουσιάστηκε - θα είναι περιττό. Αλλωστε εδώ το θέμα μας είναι άλλο: Εχει να κάνει με το "μποτιλιάρισμα" που παρατηρήθηκε στο site, όπου από τα μέσα Σεπτέμβρη ανέβηκε η συγκεκριμένη έκθεση, αλλά και τα άπειρα hits που δέχτηκαν πολλά ακόμη sites, τα οποία περιείχαν την έκθεση - ολόκληρη ή περιληπτικά. Μπορεί η αμερικανική κυβέρνηση να υπερδεμάτιζε για την ικανότητα των servers της να αντέξουν όλη την πίεση, στην πραγματικότητα όμως το site άρχισε να γίνεται ολοένα πιο "βραδύ" από την ώρα που διέρρευσε στο Δίκτυο η φήμη ότι ενδέχεται να δημοσιευτεί η έκθεση του Starr, ενώ κατά τη διάρκεια της Παρασκευής 11 Σεπτέμβρη (όταν ανέβηκε η έκθεση) το site έγινε πρακτικά αδύνατο να προσεγγιστεί. Ανθρωποι από όλον τον πλανήτη έσπευσαν να ικανοποιήσουν την περιέργειά τους όσον αφορά στο αν ο Κλίντον χρησιμοποίησε το χέρι του ή το πούρο στις συνευρέσεις του με τη Μόνικα και αν εκείνη τον φώναζε "μπούλη" ή "τζουτζούκο" και άλλα τέτοια δημοφιλή... Παρόμοιο πρόβλημα αντιμετώπισαν εκείνη την ημέρα και τα σημαντικά ειδησεογραφικά sites, όπως τα ABC, NBC News, MSNBC και CNN. Τα μηνύματα "Server Too Busy" άρχισαν να εμφανίζονται πολύ προτού δημοσιευτεί η έκθεση. Οπως δήλωσε ο εκπρόσωπος του MSNBC, το site δέχτηκε διπλάσιες επισκέψεις από εκείνες που συγκέντρωσε όταν έκανε το ατομικό ρεκόρ του, στις 17 Αυγούστου (όταν ο Clinton είχε καταθέσει στο σώμα των ενόρκων). Τότε είχε δεχθεί 1,1 εκατομμύριο διαφορετικούς χρήστες. Φανταστείτε τι έγινε στις 11 Σεπτεμβρίου! Το CNN δεν πήγε πίσω: 323.000 hits το λεπτό!!! Τα σχόλια περιττεύουν! Αναζητήστε στο Δίκτυο τα ανέκδοτα που κυκλοφορούν για τη Λεβίνσκι και τον πλανητάρχη. Είναι απολαυστικά!!!







Σκληρός δίσκος στο μέγεθος μιας μπαταρίας!

Σε κάποιες ηλεκτρονικές συσκευές το μέγεθος είναι το παν. Γιατί μπορεί το νέο midi tower που αγοράσατε πρόσφατα να σας φαίνεται αρκετά "ευρύχωρο", "ευάερο" και "ευήλιο", φανταστείτε όμως το χώρο που διαθέτει για όλα τα απαραίτητα ένας φορητός υπολογιστής ή, ακόμη περισσότερο, μια ψηφιακή κάμερα. Μπροστά στα προβλήματα αυτά η κατασκευή συσκευών με ολοένα μικρότερο μέγεθος αποτελεί σημαντική πρόκληση. Μία από τις πιο απαραίτητες συσκευές σε όλα τα είδη των ηλεκτρονικών "εργαλείων" της εποχής μας είναι οι "αποθήκες". Η IBM είναι έτοιμη να διαθέσει στην αγορά έναν σκληρό δίσκο που θα έρθει να λύσει το πρόβλημα του μεγέθους με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο. Ζυγίζοντας ελάχιστα και καταλαμβάνοντας ελάχιστο χώρο, ο νέος αυτός δίσκος θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί άνετα σε handheld υπολογιστές, σε ψηφιακές κάμερες, ακόμη και σε συστήματα πλοήγησης αυτοκινήτων, κρατώντας αποθηκευμένους τους χάρτες που χρειάζεστε. Σύμφωνα με τους υπεύθυνους της κατασκευής του εν λόγω δίσκου, η



διάθεσή του στην αγορά θα αποτελέσει ένα σοβαρό πλήγμα για την τεχνολογία που αυτήν τη στιγμή χρησιμοποιείται στις ψηφιακές κάμερες, δηλαδή στη "flash memory". Η χωρητικότητα του δίσκου θα φτάνει τα 340MB και αρχικά θα χρησιμοποιηθεί στα πιο ακριβά μηχανήματα, τα προορισμένα για πιο "βαριές" δουλειές, και σιγά-σιγά η τιμή θα πέφτει μαζί με την χρήση της συσκευής σε μηχανήματα πιο προσιτά στο ευρύ κοινό. Ενα σημαντικό πλεονέκτημα του Microdrive σε σχέση με τη "flash memory" είναι η σαφώς μεγαλύτερη ταχύτητα επεξεργασίας των δεδομένων. Η IBM πιστεύει ότι ένα μεγάλο βήμα για τον παραμερισμό του ανταγωνισμού σε σχέση με την Iomega και τη SanDisk θα έχει



γίνει μετά την εκτεταμένη χρήση της συσκευής στα προϊόντα της Canon, της Hewlett-Packard, της Hitachi και της Minolta.

Ηχο-προτάσεις από τη Logitech

Η εταιρία Logitech είναι γνωστή για την παραγωγή συσκευών που κάνουν δυνατή την επικοινωνία μεταξύ ανθρώπου και υπολογιστή. Επικοινωνία λογίζεται και η "ακρόαση" του υπολογιστή από τον άνθρωπο, η Logitech δε εισέρχεται δυναμικά και σε αυτήν την αγορά με τη σειρά "SoundMan". Η σειρά αποτελείται από το Hi-Fi σύστημα ηχείων SoundMan Extreme, το SoundMan Pro, το SoundMan και το SoundMan Bass add-on compact subwoofer, τα οποία εγγυώνται υψηλής ποιότητας ηχητικό αποτέλεσμα για PC games, εφαρμογές multimedia και μουσικές εφαρμογές. Ολα τα προϊόντα της σειράς SoundMan χρησιμοποιούν την τεχνολογία Linear Magnetic Drive, η οποία έχει αναπτυχθεί από την εταιρία Soundmatters Inc. και δίνει τη δυνατότητα για πιστή αναπαραγωγή ήχου οποιασδήποτε συχνότητας, ακόμη και των πιο δύσκολων όπως η κλασική μουσική,





η ανδρική φωνή, το πιάνο και το τσέλο. Παρ' όλο που το συνολικό βάρος της "ναυαρχίδας" της σειράς, του SoundMan Extreme, είναι λιγότερο από 4,5 κιλά, μπορεί να παράγει ισχύ 50 Watt και να αποδώσει συχνότητες από 28 μέχρι 20.000 Hz. Αποτελείται από ένα ζευγάρι satellite ηχείων και δύο subwoofers, αποδίδοντας υψηλής ποιότητας ήχο και δυναμικά μπάσα, ενώ θα κοστίζει γύρω στις 45.000 δραχμές. Το SoundMan Pro έχει ηχεία 25 Watt μικρού μεγέθους και έξοδο για μελλοντική σύνδεση woofer, ενώ η τιμή του θα πλησιάζει τις 20.000 δραχμές. Φθηνή λύση αποτελεί το απλό SoundMan, αποτελούμενο από δύο satellite ηχεία 12 Watt, το οποίο θα σας στοιχίσει κάτι λιγότερο από 15.000. Τέλος, το add-on , ονόματι SoundMan Bass, αποτελείται από 25άρια subwoofer, τα οποία πλαισιώνουν τα satellite ηχεία, και κοστίζει 30.000 δραχμές.

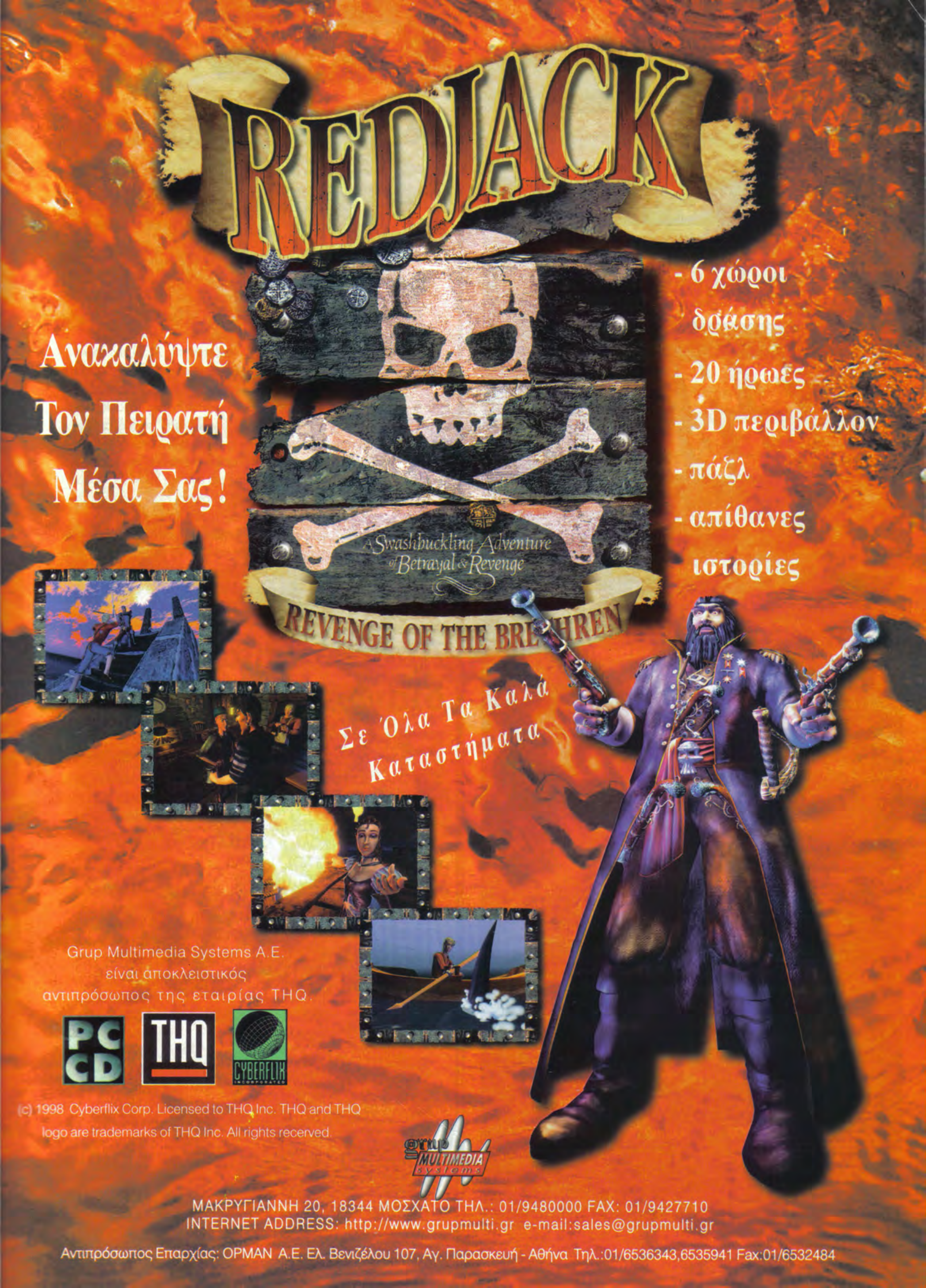
CD-RW τετραπλής ταχύτητας από τη Yamaha

Σ το χώρο του CD-Recording τα πράγματα εξελίσσονται ραγδαία και οι εταιρίες αναπτύσσουν συνεχώς νέα τεχνολογία, δίνοντας παράλληλα με τη μείωση των τιμών την ευκαιρία και στους απλούς χρήστες να αποκτήσουν ένα CD-R. Η είδησή μας αφορά στα CD-RW (ReWritable) και την κορυφαία εταιρία παραγωγής τους, τη Yamaha. Η τελευταία ανακοίνωσε στις αρχές του Σεπτέμβρη ότι είναι έτοιμη να κυκλοφορήσει στην αγορά το CRW4416 CD-ReWritable, το οποίο επεκτείνει τις δυνατότητες για επανεγγραφή σε CD-ROM, αφού η ταχύτητά του είναι τετραπλή. Είναι το πρώτο CD-RW που γράφει και επανεγγράφει σε τετραπλή ταχύτητα, έχοντας παράλληλα και τη δυνατότητα ανάγνωσης. Ετσι, από εδώ και πέρα η ταχύτητα της επανεγγραφής θα είναι ανάλογη της πρώτης εγγραφής, κάτι που σημαίνει

Welcome To YAMAHA
YAMAHA CORPORATION OF AMERICA

μεγιστοποίηση της αποδοτικότητας. Ο Jim Corbett, γενικός διευθυντής του τμήματος Media Technology της Yamaha UK, δήλωσε σχετικά: "Στόχος της Yamaha ήταν να επεκτείνει την ταχύτητα και τις δυνατότητες των συσκευών μας για επανεγγραφή. Το μοντέλο CRW4260 ήταν το μοναδικό CD-RW με τετραπλής ταχύτητα CD-R δυνατότητα εγγραφής, ενώ τώρα, με το CRW4416, συνδυάζουμε τα ανωτέρω με τετραπλή ταχύτητα επανεγγραφής και υψηλότερες ταχύτητες ανάγνωσης". Το νέο CRW4416 θα κάνει την εμφάνισή του στα καταστήματα από τα μέσα του Οκτώβρη και θα κοστίζει γύρω στις 170.000 δραχμές.





REDJACK
A Swashbuckling Adventure of Betrayal & Revenge
REVENGE OF THE BRETHREN
Ανακαλύψτε
Τον Πειρατή
Μέσα Σας!
- 6 χώροι δράσης
- 20 ήρωες
- 3D περιβάλλον
- πάζλ
- απίθανες ιστορίες
Σε Όλα Τα Καλά Καταστήματα
Grup Multimedia Systems A.E.
είναι αποκλειστικός
αντιπρόσωπος της εταιρίας THQ.
PC CD
THQ
CYBERFLIX
(c) 1998 Cyberflix Corp. Licensed to THQ Inc. THQ and THQ logo are trademarks of THQ Inc. All rights recerved.
grup MULTIMEDIA systems
ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, 18344 ΜΟΣΧΑΤΟ ΤΗΛ.: 01/9480000 FAX: 01/9427710
INTERNET ADDRESS: http://www.grupmulti.gr e-mail:sales@grupmulti.gr
Αντιπρόσωπος Επαρχίας: ΟΡΜΑΝ Α.Ε. Ελ. Βενιζέλου 107, Αγ. Παρασκευή - Αθήνα Τηλ.:01/6536343,6535941 Fax:01/6532484

Οδηγήστε με ασφάλεια...

Τα racing games είχαν πάντα την τιμητική τους ανάμεσα στους χρήστες ηλεκτρονικών υπολογιστών. Από την εποχή του Test Drive (the first is always the best!!!) και του Grand Prix, οι χρήστες πάλευαν με τα άχαρα πληκτρολόγια για να καταφέρουν να οδηγήσουν το όχημά τους στη νίκη. Κάποια στιγμή, όμως, οι εταιρίες συναισθάνθηκαν τον πόνο σας και άρχισαν να κατασκευάζουν τιμόνια και πεντάλ, για να κάνουν τη ζωή σας ευκολότερη και το παιχνίδι πιο ρεαλιστικό. Η πρόταση της ACT Labs έρχεται να διεκδικήσει με αξιώσεις μια θέση στα ράφια των καταστημάτων και στο γραφείο σας. Το RS Racing System είναι ιδανικό τόσο για arcade παιχνίδια όσο και για απαιτητικούς εξομοιωτές. Το τιμόνι έχει ικανοποιητικό μέγεθος και σωστές αντιδράσεις, παρουσιάζει ωστόσο ένα-δύο μειονεκτήματα που ίσως δυσκολέψουν κάποιους, όπως μια σχετική δυσκολία πρόσβασης στο κιβώτιο ταχυτήτων της F1, το οποίο βρίσκεται πίσω από το τιμόνι, με αποτέλεσμα να είναι δύσκολο να αλλάζετε ταχύτητες κρατώντας ταυτόχρονα τα χέρια σας στο τιμόνι. Αντίθετα, τα πεντάλ προσεγγίζουν το τέλειο, καθώς έχουν άψογη αντίδραση και ιδανικό μέγεθος. Παρ' όλα αυτά η γενική εικόνα του RS Racing System δεν αλλοιώνεται, αφού οι πληροφορίες κάνουν λόγο για ένα από τα καλύτερα χειριστήρια της κατηγορίας.



Αποτελέσματα διαγωνισμού Unreal

Ας περάσουμε όμως να δούμε τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας, που για το τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου ήταν αφιερωμένος στο Unreal.

ΝΙΚΗΤΕΣ

1) ΡΕΪΖΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ, ΡΕΘΥΜΝΟ ΚΡΗΤΗΣ
2) ΑΛΑΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΚΑΣΤΕΛΑ ΕΥΒΟΙΑΣ
3) ΑΝΕΒΛΑΒΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΠΑΓΚΡΑΤΙ
4) ΔΙΚΑΙΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΠΑΠΑΓΟΥ
5) ΜΑΤΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
6) ΚΛΕΟΒΟΥΛΟΥ ΣΟΦΟΚΛΗΣ, ΚΑΛΛΙΘΕΑ
7) ΓΟΝΕΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ, ΑΝΔΡΟΣ
8) ΜΟΝΑΧΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ-ΑΙΑΣ, ΠΑΠΑΓΟΥ
9) ΤΣΑΚΟΣ ΘΟΔΩΡΗΣ, ΝΕΑΠΟΛΗ
10) ΛΙΟΝΤΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, Ν. ΚΗΦΙΣΙΑ

ΕΠΙΛΑΧΟΝΤΕΣ

1) ΜΑΝΕΤΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΠΑΤΡΑ
2) ΟΥΛΚΕΡΟΓΛΟΥ ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ, ΒΕΡΟΙΑ
3) ΧΙΩΤΗΣ ΣΠΥΡΟΣ, ΚΟΡΙΝΘΟΣ
4) ΜΑΛΛΙΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΣ, ΝΑΥΠΛΙΟ
5) ΛΕΠΙΔΑΣ ΔΙΟΝΥΣΗΣ, ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
6) ΧΡΗΣΤΟΥ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΑΓ. ΒΑΡΒΑΡΑ
7) ΑΓΓΕΛΑΚΟΓΛΟΥ ΚΟΜΝΗΝΟΣ, ΚΑΒΑΛΑ
8) ΦΡΑΝΤΖΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΑΙΓΙΟ
9) ΔΑΝΕΖΗΣ ΜΑΝΟΣ, ΒΥΡΩΝΑΣ
10) ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΙΔΗ ΒΙΚΥ, ΣΤΥΛΙΔΑ

Οι σωστές απαντήσεις ήταν οι εξής:
1. Κατασκευάστρια εταιρία του Unreal είναι η EPIC.
2. Το Quake 2 θεωρείται ως ο κυριότερος αντίπαλος του Unreal.
3. Το Unreal περιέχει 10 deathmatch πίστες.

Οι νικητές θα πρέπει να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του "PC Master" (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, τηλ.: 9245910) μέχρι και τις 22 Οκτωβρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν έχει παραλάβει το δώρο του μέχρι την προκαθορισμένη ημερομηνία, τότε αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα.

Μην ξεχάσετε να δηλώσετε συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτού του τεύχους, με έπαθλο 10 αντίτυπα του περιβόητου Dune 2000.

Quiz and Fun - Τα αποτελέσματα

Με πολύ κέφι ολοκληρώθηκε η κλήρωση των δώρων του μεγάλου διαγωνισμού μας "Quiz and Fun" που έλαβε χώρα την Κυριακή, 20 Σεπτεμβρίου, στο γνωστό Virtuality Cafe του Village Center. Ας δούμε όμως τα αποτελέσματα της κλήρωσης:

- Εναν Η/Υ Packard Bell κέρδισε ο ΓΡΥΛΛΑΚΗΣ ΑΥΓΟΥΣΤΙΝΟΣ
- Από ένα ρολόι Camel Trophy κέρδισαν οι: ΚΑΛΙΑΚΟΣ ΝΙΚΟΣ, ΔΡΑΜΥΤΙΝΟΣ ΑΝΤΩΝΗΣ, ΤΖΙΔΡΗΣ ΠΕΤΡΟΣ, ΚΟΝΤΟΓΙΑΝΝΗΣ ΝΙΚΟΣ, ΚΑΡΡΑΣ ΠΕΤΡΟΣ, ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΔΕΜΟΙΡΑΚΟΣ ΕΥΣΤΡΑΤΙΟΣ, ΛΙΑΚΑΚΟΥ ΓΕΩΡΓΙΑ, ΜΙΧΑΛΟΠΟΥΛΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΠΟΛΙΤΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, ΚΑΒΒΑΛΑΚΗΣ ΜΑΤΘΑΙΟΣ.
- Από μια αθλητική εμφάνιση της Converse κέρδισαν οι: ΜΑΝΙΑΤΗΣ ΝΙΚΟΣ, ΤΑΠΑΝΛΗΣ ΕΥΣΤΡΑΤΙΟΣ, ΒΑΒΜΑΚΟΣ ΑΝΔΡΕΑΣ, ΓΙΩΤΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΠΑΠΑΚΩΣΤΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΤΣΙΝΤΑΒΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ, ΧΑΤΖΗΛΙΔΗΣ ΑΝΑΝΙΑΣ, ΤΡΥΦΩΝ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΚΥΡΙΑΚΙΔΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΚΑΚΛΑΜΑΝΟΣ ΠΑΡΑΣΚΕΥΑΣ, ΕΠΛΕΖΟΣ ΝΙΚΟΣ, ΓΙΑΝΝΟΥΤΣΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΑΓΓΕΛΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΜΠΕΡΣΙΜΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ, ΚΟΥΜΠΑΡΟΥ ΔΗΜΗΤΡΑ, ΚΩΤΣΙΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ, ΜΗΤΟΥΛΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΖΓΑΪΔΗΣ ΘΕΟΔΟΣΗΣ, ΠΑΣΤΡΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΜΠΟΤΩΝΑΚΗΣ ΣΤΕΛΙΟΣ, ΤΖΑΚΑΣ ΑΡΓΥΡΗΣ, ΧΡΥΣΑΦΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΚΥΡΙΑΚΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΡΟΥΣΣΟΣ ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΟΣ, ΝΙΚΟΛΑΪΔΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΙΑΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΚΟΪΘΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ, ΜΑΡΚΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΚΑΡΥΔΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΒΟΥΛΓΑΡΟΠΟΥΛΟΣ ΘΑΝΟΣ, ΑΡΕΤΑΚΗΣ ΒΥΡΩΝ-ΣΑΒΒΑΣ, ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΔΑΔΑΝΑ ΔΗΜΗΤΡΑ, ΚΟΚΚΙΝΙΔΗΣ ΒΑΛΕΝΤΙΝΟΣ, ΡΟΔΙΤΗΣ ΣΩΤΗΡΗΣ, ΠΑΠΑΧΡΥΣΟΣΤΟΜΙΔΗΣ, ΜΑΤΑΛΛΙΩΤΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ, ΔΟΥΚΟΠΟΥΛΟΣ ΦΙΛΙΠΠΟΣ, ΧΑΤΖΗΓΕΩΡΓΙΑΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΜΑΥΡΟΥ ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ, ΒΑΡΔΑΚΗΣ ΣΤΕΛΙΟΣ, ΚΥΡΙΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΣΤΑΣ, ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ, ΓΛΥΚΟΣ ΣΤΑΜΑΤΗΣ, ΑΝΑΓΝΩΣΤΑΚΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ, ΑΝΑΣΤΑΣΑΚΗΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ, ΜΑΜΑΚΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, ΖΑΖΑΝΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΦΩΤΙΟΥ ΚΩΣΤΑΣ, ΨΑΡΑΚΗΣ ΜΑΝΟΛΗΣ.
- Από ένα σακίδιο με δώρα της Virgin Atlantic κέρδισαν οι: ΣΟΛΩΜΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ, ΔΙΑΜΑΝΤΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ, ΓΙΑΝΝΑΚΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ, ΤΣΟΥΒΑΛΑΚΗΣ ΟΡΕΣΤΗΣ, ΖΑΜΠΟΓΛΟΥ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ, ΔΑΝΗΛΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ.

Παρακαλούνται οι νικητές να επικοινωνήσουν τηλεφωνικώς με το περιοδικό (τηλ.: 9238672-4, ζητήστε από τη γραμματεία το τμήμα Marketing), προκειμένου να συνεννοηθούν για την παραλαβή των δώρων τους. PC

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής

Συνταγή επιτυχίας!

Παίρνεις λίγο από Star Trek και ανακατεύεις με ένα φλιτζάνι turn-based στρατηγικής, ρίχνεις από πάνω λίγο Master of Orion και τηγανίζεις το μείγμα σε τηγάνι Microprose. Σερβίρεται κρύο σε κατεξοχήν "trekies" και "παθιασμένους strateg-άδες" (λέξη κι αυτή!!!).

Τα παραπάνω αφορούν στο Birth of the Federation, ένα turn-based παιχνίδι στρατηγικής στα πρότυπα του Master of Orion, το οποίο θα ασχολείται με -τι άλλο;- το Star Trek. Προτού αναφωνήσετε εν χορώ: "Πάλιιι;;", σπεύδω να σας καθησυχάσω λέγοντας ότι αυτή τη φορά υπάρχει η εξής μικρή διαφορά από τα άλλα παιχνίδια του είδους: Η ιστορία του Star Trek δεν υπάρχει, εσείς θα την (ξανα)γράψετε! Μπορεί εκ πρώτης όψεως να φαίνεται περίεργο και ανησυχητικό, φανταστείτε όμως τις δυνατότητες που σας παρέχονται:



Ενα ολόκληρο σύμπαν στη διάθεσή σας, μία αυτοκρατορία υπό την εξουσία σας (άβε Καίσαρ!) και ένας στρατός (ή μάλλον στόλος) έτοιμος να σας ακολουθήσει. Οι εκπλήξεις, ωστόσο, δεν σταματάν εδώ. Μην περιμένετε τα κλασικά σκηνικά και κουστούμια του κινηματογραφικού Star Trek (ναι, εκείνα που "βρωμούσαν" 60 's και 70 's), αλλά ετοιμαστείτε για τα τεχνολογικά επιτεύγματα της νέας χιλιετίας και της "νέας γενιάς", καθώς το Birth of the Federation βασίζεται περισσότερο στο τηλεοπτικό Star Trek: The Next Generation.

Το παιχνίδι σεναριακά θα προχωρά πολύ περισσότερο από την καθοδήγηση της Ομοσπονδίας των Πλανητών στο διάστημα ανάμεσα στη γέννησή της και την κυριαρχία της. Για παράδειγμα, στο Birth of the Federation θα υπάρχουν πέντε races από τη σειρά και ο παίκτης θα μπορεί να καθοδηγήσει οποιαδήποτε. Οσο για το βασικό ζητούμενο αυτού του είδους των παιχνιδιών, το Birth of the Federation είναι στην πραγματικότητα το Master of Orion II μεταμφιεσμένο! Οι ομοιότητες είναι πάρα πολλές, γεγονός που δικαιολογεί την εναγώνια αναμονή της κυκλοφορίας του.



Φλίπερ για τους νοσταλγούς!



Μπορεί στα "PC Νέα" αυτού του μήνα να περιγράφουμε (ξανά!) τις ταλαιπωρίες που υφίστανται η Microsoft και ο Bill Gates, όταν όμως πρέπει να γράψουμε για το νέο παιχνίδι που ετοιμάζει η εταιρία, όλα αυτά δεν μας απασχολούν.

Η νέα παραγωγή της Microsoft ήδη έχει κινήσει το ενδιαφέρον μας - δικαιολογημένα, νομίζουμε, αφού η ονομασία Pinball Arcade μαρτυρά το περιεχόμενο και την καταγωγή του παιχνιδιού. Βέβαια, αυτή τη φορά ο arcade τίτλος της Microsoft δεν αποτελεί αναβίωση κάποιου πανάρχαιου φλίπερ (ευτυχώς!). Αντίθετα πρόκειται για ένα ολοκαίνουριο παιχνίδι που περιέχει επτά αυθεντικά "τραπέζια", τα οποία έκαναν την εμφάνισή τους στα γνωστά... καταγώγια από το 1930 έως το 1990. Το Pinball Arcade διαφέρει σημαντικά από τα άλλα φλιπεράκια, καθώς δεν είναι άλλο ένα παιχνίδι που χαρακτηρίζεται από την καταιγιστική κίνηση της μπίλιας μέσα σε έναν κυκεώνα από φωτάκια, ήχους και χτυπήματα.

Απεναντίας παίρνει το δρόμο μίας πιο ήσυχης και άνετης απεικόνισης του παιχνιδιού, θα μπορούσε δε να χαρακτηριστεί "pinball simulation", αφού ό,τι συμβαίνει σε αυτό είναι πιστή αντιγραφή της πραγματικής συμπεριφοράς τόσο της μπίλιας όσο και του ίδιου του φλίπερ - συνεπώς, απαιτούνται ειδικές ικανότητες για να ανταποκριθείτε στις απαιτήσεις του. Ο ρεαλισμός θα κυριαρχεί και ο εντυπωσιασμός θα προκύπτει από την ποιότητα των στοιχείων που το αποτελούν και όχι από την ποσότητά τους.





ADVENTURE UPDATE

Ξεκινώ με δύο θέματα που έχουν σχέση με τον ξένο ειδικό Τύπο. Το πρώτο αφορά στο "Computer Gaming World" και το συνεχιζόμενο σίριαλ με το Riven, στο οποίο είχα αναφερθεί πριν από δύο τεύχη, αν θυμάμαι καλά. Ο διευθυντής Σύνταξης αναγκάστηκε να ζητήσει συγγνώμη για τη στάση του περιοδικού απέναντι στο συγκεκριμένο παιχνίδι, όταν η εταιρία που το κυκλοφόρησε, η Broderbund, του έστειλε έναν πλήρη φάκελο με όλα τα στοιχεία από τις κάρτες που είχαν συμπληρώσει οι χρήστες που το είχαν αγοράσει. Εκεί λοιπόν φαίνεται ότι το 41% των χρηστών, οι οποίοι συμπλήρωσαν τις σχετικές κάρτες που υπάρχουν σε όλα τα πακέτα των παιχνιδιών, είναι action gamers!!! Πάντως, η στάση του διευθυντή Σύνταξης Johnny Wilson είναι αξιέπαινη.



DIABLO 2 ΤΗΣ BLIZZARD

Το δεύτερο αφορά στο "Computer Games Strategy Plus", κατά τη γνώμη μου το καλύτερο περιοδικό του χώρου μετά το "PC Master" φυσικά. Το συγκεκριμένο περιοδικό στο τελευταίο τεύχος προσέλαβε έναν ειδικό αρθρογράφο για τα adventure games, ο οποίος φαίνεται να έχει άποψη για το χώρο και τα όσα διαδραματίζονται τον τελευταίο καιρό, ασχέτως αν συμφωνώ μαζί του ή όχι. Μακάρι η συνεργασία του με το εν λόγω περιοδικό να κρατήσει πολύ και να μην αποδειχτεί ένα απλό πυροτέχνημα.

Στη συνέχεια παραθέτω μερικά από τα αναμενόμενα adventures και τις ημερομηνίες κυκλοφορίας τους.

ΤΙΤΛΟΣ	ΕΚΔΟΤΗΣ	ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ
20 000 Leagues: The Adventure Continues	SouthPeak Interactive	Φθινόπωρο 1999
The Blackstone Chronicles	Legend Entertainment	5 Νοεμβρίου 1998
Cydonia	DreamCatcher	12 Σεπτεμβρίου 1998
Dark Side of the Moon	SouthPeak Interactive	22 Οκτωβρίου 1998
Elysium Cavedog	Entertainment	Προς το τέλος του 1999
Elder Scrolls Adventures	Redguard Bethesda	17 Οκτωβρίου 1998
Forbidden City	Cryo Interactive	Δεν έχει ανακοινωθεί
Big Brother	MediaX Corp	Δεν έχει ανακοινωθεί
Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria	Prelusion	Δεν έχει ανακοινωθεί
Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred,		
Blood of the Damned	Sierra Studios	Ανοιξη 1999
Grim Fandango	LucasArts	15 Οκτωβρίου 1998
Gruesome Castle	Gee Whiz!	Χριστούγεννα 1998
Jurassic Park:		
Tresspasser	DreamWorks Interactive	21 Οκτωβρίου 1998
King's Quest: Mask of Eternity	Sierra Studios	15 Νοεμβρίου 1998
The Longest Journey	FunCom	Χριστούγεννα 1998
Millennium Diner	M8Bius World Studios	Δεν έχει ανακοινωθεί
Quest for Glory 5:		
Dragon Fire	Sierra Online	30 Οκτωβρίου 1998
Redgaurd	Bethesda Softworks	7 Οκτωβρίου 1998
Morpheus	Pyranha	Χειμώνας 1998
Redjack: Revenge of the Brethren	CyberFlix	21 Σεπτεμβρίου 1998
The Ring	Cryo Interactive	Δεν έχει ανακοινωθεί
The Rocky Horror Interactive Show	Diverse Interactive	Αύγουστος 1998
Star Trek: The Secret of Vulcan Fury	Interplay Productions	1 Μαρτίου 1999
Thief: The Dark Project	Looking Glass Studios	2 Οκτωβρίου 1998
Traitor's Gate	Daydream	Δεν έχει ανακοινωθεί
Zero Critical	Bethesda Softworks	Προς το τέλος του 1998

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Στο προηγούμενο τεύχος σάς πληροφορήσαμε για την ανάπτυξη του Civilization: Call to Power από την Activision. Τώρα ήρθε η ώρα να βοηθήσετε και εσείς στη δημιουργία του. Η ομάδα παραγωγής του τρίτου μέρους της δημοφιλούς σειράς εξετάζει διάφορες προτάσεις για το πώς οι υπήκοοί σας θα σας δείχνουν την αποδοχή τους (όταν βέβαια τα πηγαίνετε καλά).

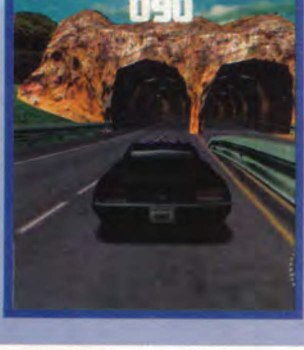
Οπως θα θυμάστε, όσοι είχατε παίξει τα δύο προηγούμενα παιχνίδια, στο πρώτο χτιζόταν για λογαριασμό σας ένα κάστρο και στο δεύτερο μία αίθουσα θρόνου (throne room). Πιστεύετε ότι πρέπει να υιοθετηθεί πάλι ένας από τους δύο τρόπους ή μήπως πρέπει να εισαχθεί κάποιος τρίτος;

Αν θέλετε να συμβάλετε στη δημιουργία ενός θρύλου, μπορείτε να καταθέσετε την άποψή σας στη διεύθυνση: www.activision.com/games/civilization. Σημειώνουμε πως η πιο πειστική επιχειρηματολογία για οποιαδήποτε από τις τρεις περιπτώσεις θα γίνει δεκτή και το όνομα του "πομπού" της θα αναγραφεί στα credits του παιχνιδιού. Να μια ευκαιρία να γίνετε διάσημοι!

Η Sierra ανακοίνωσε ότι εξασφάλισε την άδεια για τη χρήση αυθεντικών αυτοκινήτων Ferrari στο παιχνίδι της με τίτλο Grand Prix Legends. Το παιχνίδι μάς μεταφέρει πίσω στα 1967, οπότε και οι συνθήκες της Formula 1 ήταν πολύ διαφορετικές από τις σημερινές, γεγονός που αντανακλάται και στο παιχνίδι. Επειδή χωρίς το αυτοκίνητο της Ferrari το Grand Prix Legends θα ήταν σίγουρα λειψό, η εταιρία έσπευσε να κλείσει τη συμφωνία. Μερικά από τα στοιχεία του παιχνιδιού θα είναι οι αυθεντικές πίστες και τα πραγματικά αυτοκίνητα της εποχής, καθώς και οι ρεαλιστικές συνθήκες στο gameplay.

Εκτός από το Internet, στη ζωή μας έχουν εισβάλει και τα on-line παιχνίδια (φτάνει να έχουμε λεφτά να πλουτίζει ο ΟΤΕ!), τα οποία μας επιτρέπουν να προσεγγίζουμε με μία εντελώς διαφορετική από τη συνηθισμένη οπτική το θέμα "ενασχόληση με τον υπολογιστή". Ενα νέο space-strategy on-line παιχνίδι, το οποίο φέρει το όνομα Kozaar, αναπτύσσεται αυτό τον καιρό, και οι προγραμματιστές του ζητούν την άποψη των gamers αναφορικά με το τι θα έπρεπε να περιλάβουν στο παιχνίδι. Στο site του παιχνιδιού (http://www.spacestrategy.com) έχει ανοίξει ένα νέο forum για να μοιραστείτε τις απόψεις σας.

Η Accolade ανακοίνωσε ότι οι βασικοί -και αναμενόμενοι- τίτλοι της Test Drive 5 και Test Drive Off-Road 2 θα κυκλοφορήσουν στο τέλος του φθινοπώρου. Από τα άλλα παιχνίδια που ετοιμάζει, το auto-combat game πρώτου προσώπου ονόματι Redline θα κυκλοφορήσει το πρώτο τέταρτο του '99, ενώ το Slave Zero (giant mech battle game) μέχρι το τέλος της άνοιξης του ίδιου χρόνου.



Αλλο ένα Panzer στις οθόνες σας



Ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος, αγαπημένο θέμα της βιομηχανίας παιχνιδιών, έχει γίνει αντικείμενο πολλών strategy games αλλά και simulators. Ειδικότερα τα άρματα μάχης αποτέλεσαν θέλγητρο για τους tank simulators, όπως το iPanzer '44 ή το Panzer Commander, χωρίς όμως η αναπαράσταση της ατμόσφαιρας των μεγάλων μαχών του συγκεκριμένου πολέμου ή της ίδιας της αίσθησης των αρμάτων να θεωρείται επιτυχημένη.

Το Panzer Elite ξεκίνησε από διαφορετική βάση, αφού η εταιρία που το δημιούργησε, ονόματι Wings Simulations, αποφάσισε να κατασκευάσει εικονικά μοντέλα για όλα τα σημαντικά άρματα που έλαβαν μέρος στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο με το μέρος τόσο των Συμμάχων (Sherman, Stuart) όσο και με των Δυνάμεων του Αξονα (Panzer, Panther). Τα μοντέλα υπόκεινται σε όλους τους φυσικούς νόμους, αντιδρούν δε ποικιλότροπα σε διάφορους τύπους εδάφους και διαφορετικές κλιματολογικές συνθήκες.

Προσοχή ωστόσο έχει δοθεί και στις άλλες παραμέτρους του παιχνιδιού, όπως τα εξωτερικά τοπία, τα οποία είναι full rendered και interactive, γεγονός που σημαίνει ότι το άρμα σας θα μπορεί να χτυπήσει και να ρίξει οποιοδήποτε δέντρο ή κτίριο βρεθεί στο δρόμο του. Οι παίκτες διοικούν μία διμοιρία από τανκ δίνοντάς τους εντολές, χειρίζονται όμως ένα από αυτά.

Τα περισσότερα σενάρια του Panzer Elite θα είναι αυθεντικές αναπαραστάσεις των πραγματικών μαχών, ενώ η παραμετροποίηση του παιχνιδιού θα είναι σημαντική. Σε γενικές γραμμές, οι πρώτες πληροφορίες δείχνουν ότι η Wings Simulations, αν και νέα στο χώρο, ίσως μπορέσει να απειλήσει τις γνωστές SSI και Interactive Magic.



ADVENTURE UPDATE

25

Σημειώστε τα εξής: Πρώτα απ' όλα τη μεγάλη μετακίνηση των ημερομηνιών των Gabriel Knight 3 και την αναβολή των Star Trek: The Secret of Vulcan Fury που μετατίθενται, καλώς εχόντων των πραγμάτων, για το 1999!!!

Ειδικά για το πρώτο η δημιουργός του Jansen βρίσκεται σε πλήρη κόντρα με τους παραγωγούς του παιχνιδιού και έχει αφήσει να διαρρεύσει στο Internet ότι, αν δεν φοβόταν ότι θα κατακρεουργούσαν το παιχνίδι, θα είχε ήδη αποχωρήσει, αφήνοντας την παραγωγή. "Παραμένω για να τους εμποδίσω να αλλοιώσουν και άλλο τη φυσιογνωμία του Gabriel Knight 3" είπε χαρακτηριστικά, αφήνοντας να εννοηθεί ότι ήδη έχει γίνει μεγάλη ζημιά στο όλο project. Για το δεύτερο που, εκτός των άλλων, θα περιέχει και τις φωνές των γνωστών πρωταγωνιστών της περίφημης τηλεοπτικής σειράς ως speech των χαρακτήρων του παιχνιδιού, σημειώνω ότι κανονικά έπρεπε



CYDONIA ΤΗΣ DREAMCATCHER

να κυκλοφορήσει πέρυσι τον Νοέμβρη, μετά πήγε φέτος την άνοιξη, μετά το φθινόπωρο, μετά τον Νοέμβρη και τώρα πάει για το 1999. Και έχει ο θεός...

Για την εταιρία με το παράξενο όνομα Gee Whiz! που ετοιμάζει το Gruesome Castle σημειώστε τα εξής: Δημιουργήθηκε το 1993 στην Αυστραλία. Ο ένας εκ των δύο ιδρυτών της ονομάζεται Steve Stamatiadis, προφανώς Έλληνας. Δημιούργημά τους είναι το πολύ καλό Flight of the Amazon Queen που κυκλοφόρησε από τη Renegade. Το νέο παιχνίδι της θα είναι ένα 3D adventure game που θα εξελίσσεται σε πραγματικό χρόνο και 3D κόσμο, χωρίς όμως να χρειάζεται καθόλου pointing & clicking! Φυσικά



CYDONIA ΤΗΣ DREAMCATCHER

θα υπάρχει όλο το κλασικό υλικό των adventures, όπως οι διάλογοι, το inventory και τα κλασικά adventure game puzzles.

Προσωπικά περιμένω με μεγάλη αγωνία τα "The Blackstone Chronicles" από τη Legend Entertainment (επιτέλους, ύστερα από καιρό η Legend μας δίνει ένα ακόμη adventure) και το εκπληκτικό "Cydonia" της DreamCatcher. Το πρώτο είναι ένα adventure μυστηρίου και θρίλερ, ενώ το δεύτερο ένα science fiction adventuere. Πρόκειται για δύο από τους πιο αγαπημένους μου κόσμους.

Σε ό,τι αφορά τα νέα από το χώρο των RPGs, ε, εδώ γίνεται χαμός. Σημειώστε λοιπόν τις εξής παραγωγές: Return to Krondor από τις PyroTechnix/Sierra, Wizardry 8 από τη Sier-Tech, Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness από τη Heuristic Park, Diablo 2 από την Blizzard, Baldur's Gate από τις Bioware/Interplay, Race of Mages από τις Buca/Monolith, Revenant από τις Cinematix/Eidos Interactive, Lands of Lore 3 από τη Westwood Studios, Hexplore από την Infograme, Legend of the Five Rings: Ronin από την Activision, The Elder Scrolls: Morrowind από την Bethesda, Ultima Ascension από την Origin, Anachronox από την Ion Storm, Fallout 2 από την Interplay και System Shock 2 από τη Looking Glass Studios.

Από κει που για περίπου δύο χρόνια είδαμε 3-4 RPGs όλα κι όλα, ξαφνικά, και μετά την τεράστια επιτυχία των Diablo 2, Daggerfall, Fallout και Might & Maigc 6, όλοι τρέχουν να φτιάξουν από ένα RPG. Δεκαπέντε νέοι τίτλοι μέσα σε έξι μήνες το πολύ είναι ένα σχεδόν απίστευτο φαινόμενο. Να δούμε τι θα προλάβουμε να παρουσιάσουμε σε κάθε τεύχος, μια και για να παίξω ικανοποιητικά ένα RPG θέλω τουλάχιστον μία εβδομάδα με full play (8-10 ώρες την ημέρα). Σημειώστε ότι για το Might & Magic 6 χρειάστηκα περίπου 275 ώρες παιχνιδιού για να το τελειώσω όπως θέλω εγώ, έχοντας δοκιμάσει και δει τα πάντα. Στο επόμενο τεύχος θα αναφερθώ αποκλειστικά στα δεκαπέντε αυτά RPGs, γι' αυτό μην το χάσετε με τίποτα, έτσι και αλλιώς θα είναι και το 100ό του περιοδικού!!!

Μία "κακία" όχι μεγάλη, ωστόσο δεν αντέχω να μην το πω. Το Might & Magic 6 έκανε μία έξυπνη διαφημιστική καμπάνια και σημαντικό μέρος της επιτυχίας του το οφείλει και σε αυτήν. Εγραφε λοιπόν, δείχνοντας έναν νεκρό ήρωα, το πανέξυπνο κατά τη γνώμη μου "Some say that role playing is dead... Experience the Rebirth of a Legend". Προσπαθώντας να το μιμηθεί η Sierra, διαφημίζει το νέο King's Quest με το σχόλιο "Adventure Gaming is not dead...". Η διαφορά είναι πιστεύω προφανής... Αν μη τι άλλο, η Sierra μόνη της "έθαψε" τα adventures, αυτά δηλαδή που την έκαναν διάσημη και για πολλά χρόνια τη μεγαλύτερη εταιρία του χώρου.



ELYSIUM ΤΗΣ CAVEDOG

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

PC Spy

Από την παρούσα στήλη παρουσιάζονται κάθε μήνα previews των σημαντικότερων παιχνιδιών που αναμένεται να κυκλοφορήσουν τους επόμενους μήνες για PCs.



STARCRAFT BROOD WAR

Από την Blizzard

Ε, λοιπόν, αυτό το Starcraft είναι από τα παιχνίδια που δεν πρόκειται να με αφήσουν σε ησυχία! Δεν ξέρω αν το έχετε καταλάβει, αλλά εμείς στο περιοδικό τρέφουμε μια ιδιαίτερη αδυναμία στο εν λόγω παιχνίδι, κάτι που αποδεικνύει και η πορεία που έχει διαγράψει ο τίτλος μέσα από τις σελίδες μας. Ειλικρινά θεωρώ ότι είμαστε από τα λίγα περιοδικά ειδικού Τύπου στην Ευρώπη που έδωσαν τέτοια βαρύτητα στο Starcraft -από τις στήλες PC Spy, Game Reviews, Most Wanted και Online Gaming-, αλλά το αποτέλεσμα (λέγε με PCM top 10 και διεθνείς πωλήσεις) δείχνει να μας δικαιώνει. Επίσης, δεν ξέρω αν το έχετε καταλάβει, αλλά τα περισσότερα "φιλικά" (εμένα μου λες;) on-line games που παίζονται ανάμεσα στους συντάκτες αφορούν στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Εγώ τι άλλο να πω πλέον; (Τελευταίο οχυρό ο αγαπητός "παίζω μόνο Age of Empires" Σπύρος Παράσχης, αλλά πού θα πάει, θα πέσει και αυτό.) Ετσι, δεν θέλει και πολλή σκέψη για να μαντέψετε ότι το Brood War, το περιβόητο add-on που ετοιμάζει η Blizzard για το Starcraft, είναι ένας τίτλος που περιμένουμε με αγωνία. Φανταστείτε λοιπόν την ανυπομονησία μου, όταν ο διάσημος Terran Commander Raynor Vantor με κάλεσε στο Battlecruiser του για να μου αποκαλύψει μια έκπληξη, όπως την αποκαλούσε -φυσικά εγώ είχα καταλάβει περί τίνος πρόκειται-, αλλά, εντάξει, έπαιξα το ρόλο του "εν αγωνία συντάκτη". Ποια ήταν η έκπληξη; Μα φυσικά ένα Press Kit για το Brood War από την Blizzard!



Το πρώτο σοκ ήρθε από το εισαγωγικό video. Δεν ξέρω πια τι να πω γι' αυτή την Blizzard. Οι άνθρωποι είναι μάστορες στη σκηνοθεσία, δεν εξηγείται αλλιώς. Ποτέ δεν έδινα τόσο μεγάλη βαρύτητα στα videos (εκτός από τα FMV adventures), αλλά στην περίπτωση του Starcraft έμεινα άναυδος. Ε, λοιπόν, το εισαγωγικό κλιπάκι του Brood War με έκανε για άλλη μια φορά να χάσω τα μυαλά μου. Διαβάστε σκηνικό: Ενας Terran Officer τοποθετεί στο πικ απ ένα κομμάτι όπερας και, υπό τους ήχους που γεμίζουν την ατμόσφαιρα, η κάμερα αλλάζει σκηνικό και δείχνει το Σμήνος να σφαγιάζει τις Terran δυνάμεις. Αλλο να σας το λέω και άλλο να το βλέπετε...

Τα νέα units που, κατά την Blizzard, θα εμφανίζονται στο παιχνίδι, είναι συνολικά επτά. Δύο για τους Terrans, δύο για τους Zerg και τρία για τους Protoss. Η Terran αεροπορία θα ενδυναμωθεί με τη διαστημική φρεγάτα Valkyrie, ενώ το πεζικό τους (λες και δεν ήταν αρκετά δυνατό) θα περιέχει και έναν Medic! Η μεν Valkyrie (πάντα κατά τα λεγόμενα της Blizzard) θα είναι ιδανική στο να χτυπάει στόχους οι οποίοι είναι συγκεντρωμένοι (κοινώς... μπουλούκι), ενώ ο Medic δεν νομίζω να χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις - ήδη βλέπω τους Red Alert gamers να μειδιούν ειρωνικά. Το Σμήνος των Zerg θα αποκτήσει τον Devourer, ένα τεράστιο δηλητηριώδες τέρας, και το Lurker, ένα siege weapon που -προσέξτε- θα έχει τη δυνατότητα να θάβεται στο έδαφος και να επιτίθεται από την υπόγεια κρυψώνα του! Ο Protoss παίκτης, τώρα, θα αποκτήσει πρόσβαση στους φοβερούς και τρομερούς Dark Templars (αν θυμάστε είχαν εμφανιστεί για μερικά σενάρια στο Protoss campaign), ενώ εμφανίζονται για πρώτη φορά οι Dark Archons (μια... κόκκινη έκδοση των γνωστών μας Archons) και το σκάφος Corsair, το οποίο θα είναι ιδανικό όπλο ενάντια τόσο στους Terrans όσο και στους Zerg. Γιατί όμως οι Protoss εμπλουτίζονται κυρίως με "Dark" units; Ο λόγος είναι καθαρά σεναριακός.



Αν θυμάστε καλά, τα τρία campaigns του Starcraft είχαν τα ακόλουθα αποτελέσματα (όσοι δεν έχουν τελειώσει το παιχνίδι να μη διαβάσουν αυτήν την παράγραφο): Το Terran campaign απλώς έδειχνε το πώς η ηγεσία άλλαζε χέρια από την καταπιεστική confederacy στην αυτοκρατορία του

πανούργου Αρκτούρους Μινκσκ, με τους καλούς (βλ. Raynor, Kerrigan) ουσιαστικά να χάνουν - αν και όσον αφορά στην Kerrigan, η μοίρα τής επιφύλασσε ένα περίεργο παιχνίδι. Το σενάριο των Zerg τους ήθελε να καταστρέφουν, σχεδόν ολοκληρωτικά, τον ένδοξο πλανήτη των Protoss, τον γνωστό μας Aiur. Το τρίτο και τελευταίο campaign ήθελε το συμμαχικό στρατό των Raynor και Tassadar (με τις ευχές, έστω και πολύ αργά, του Protoss High Council) να εξοντώνει την πηγή του υπέρτατου κακού, τον σατανικό Overmind. Τι γίνεται λοιπόν στο Brood War; Οι Zerg έχουν οργανωθεί μετά το θάνατο του Overmind, αυτήν τη φορά με αρχηγό την Queen of Blades, την πρώην υπολοχαγό Kerrigan. Οπως είναι φυσικό, σκοπός τους είναι η εξάπλωση σε όλο το σύμπαν. Μπροστά τους όμως θα βρουν την αυτοκρατορία των Terrans και τον αδίστακτο Αρκτούρους, ο οποίος θα βρεθεί αντιμέτωπος με τη γυναίκα που πρόδωσε, αφήνοντάς την στο έλεος του Σμήνους! Ο ίδιος θα πρέπει παράλληλα να διαλύσει μία εις βάρος του συνωμοσία με σκοπό την ανάληψη της εξουσίας (δηλαδή το σενάριο περιπλέκεται για άλλη μία φορά). Οι Protoss, τώρα, έρχονται επιτέλους αντιμέτωποι με το παρελθόν τους και αποφασίζουν πως είναι καιρός για τη μεγάλη συμμαχία. Ναι, ο 634 χρονών Zeratul και η παρέα του θα πάψουν πια να είναι παράνομοι και θα ταχθούν στο πλευρό του γενναίου Tassadar (δεν μπορώ, συγκινούμαι σας λέω). Παράλληλα όμως ξεκινούν μια τεράστια προσπάθεια για να αναστηλώσουν τον πολιτισμό τους πάνω στις στάχτες του Aiur... Φυσικά το διάστημα για άλλη μια φορά θα μετατραπεί σε ένα απέραντο σφαγείο με τις τρεις φυλές να μάχονται για την επιβίωση (ή την κυριαρχία).



Εκτός από τα units, στο Brood War έχουν προστεθεί επίσης νέα 3D σκηνικά, αυξάνοντας την ήδη υπάρχουσα ποικιλία, ενώ σχεδόν σίγουρη θεωρείται η ύπαρξη νέων videos (εκτός από το εισαγωγικό), εμπλουτισμένων με τη γνωστή Starcraft ατμόσφαιρα. Πότε θα τα δούμε και από κοντά; Σύμφωνα με πληροφορίες το Brood War θα κυκλοφορήσει πριν από τα Χριστούγεννα, όμως λαμβάνοντας υπόψη την... τυπική αργοπορία της Blizzard δεν αποκλείεται καθυστέρηση. Μέχρι τότε, όσοι δεν έχετε παίξει το Starcraft, παρακαλώ σπεύσατε...

Του Σωτήρη Μπέλλου

GET MEDIEVAL

Από τη Monolith

Σας θυμίζει τίποτα το έτος 1985; Σίγουρα οι μεγαλύτεροι σε ηλικία αναγνώστες θα έχετε αναμνήσεις από τη χρονολογία αυτή.

Εκείνη την εποχή ένα παιχνίδι είχε πολλούς οπαδούς στις αίθουσες ψυχαγωγίας. Ο λόγος βέβαια για το Gauntlet από την Atari Games, εταιρία που ήξερε να φτιάχνει παιχνίδια. Ηταν τότε που μαζί με φίλους ξεκλέβαμε λίγο χρόνο για να μπούμε στα κρυφά (μια και ήμαστε κάτω των 17) σε κάποια αίθουσα για να δούμε τον κόσμο να εξολοθρεύει μυθικά τέρατα όπως ghosts, demons ή lobbers στους δαιδαλώδεις λαβυρίνθους του παιχνιδιού, ελέγχοντας βαρβάρους με κοφτερά τσεκούρια και ξωτικά με τόξα των οποίων τα βέλη έτρεχαν γρηγορότερα από τον άνεμο. Το Gauntlet δεν άργησε να αποκτήσει έναν χρόνο αργότερα διάδοχο, ενώ και οι δύο τίτλοι κυκλοφόρησαν επίσης σε όλα τα γνωστά formats για τους τότε home computers (πού να είσαι τώρα παλιέ, καλέ Commodore 64;).



Σήμερα, 13 χρόνια αργότερα και με τη μανία που έχει καταλάβει πολύ κόσμο με τα παλιά arcades, μια εταιρία αποφάσισε να επαναφέρει το αγαπημένο αυτό παιχνίδι στις οθόνες μας, ρετουσαρισμένο και με τις απαραίτητες προσθήκες για τα σημερινά δεδομένα. Η Monolith Productions, λοιπόν, παρουσιάζει το Gauntlet 98 ή, όπως είναι κανονικά ο τίτλος του, Get Medieval. Στο παιχνίδι θα κάνετε ακριβώς ό,τι και τότε. Διαλέξτε έναν από τους τέσσερις χαρακτήρες (Barbarian, Avenger, Sorceress και Elf), εξοπλιστείτε με πολύ κέφι, διάθεση και μπείτε σε ατελείωτα μπουντρούμια με σκοπό την εξόντωση βδελυρών πλασμάτων.

Οταν μια πρώιμη έκδοση του παιχνιδιού ήρθε στα γραφεία του περιοδικού, πέρασε κατευθείαν στα χέρια μου για έναν εκ βαθέων έλεγχο. Το πρόβλημα που αρχικά φαντάστηκα ότι θα εμφανιζόταν εντοπίζεται στο γεγονός ότι στην εποχή του Heretic ή του Diablo II ένα τέτοιο παιχνίδι με θέμα τόσο παλιό θα ήταν δύσκολο να σταθεί ανάμεσα στους "τιτάνες"



και να προκαλέσει το ενδιαφέρον. Κι όμως, το παιχνίδι είναι τόσο διασκεδαστικό και όμορφο, ώστε δείχνει σαν μια όαση στην έρημο των σημερινών τίτλων με τα επιβλητικά 3D γραφικά. Αυτό δεν σημαίνει ότι τα γραφικά ή η μουσική επένδυση του παιχνιδιού δεν είναι ωραία, αλλά το Get Medieval διαθέτει κυρίως αυτό που πολλά σημερινά παιχνίδια σνομπάρουν επιδεικτικά: gameplay και εθιστικότατο μάλιστα. Εκτός των άλλων, κάτι ακόμα που το κάνει να ξεχωρίζει και προσθέτει αρκετούς πόντους στη γενική εικόνα του είναι οι φοβεροί διάλογοι των χαρακτήρων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Θα τους χαρακτηρίζαμε άψογους, καθώς θα γελάσετε με την καρδιά σας όταν ο Barbarian με τη φωνή του Arnold Schwartzeneger θα σας προτρέπει να τον επιλέξετε λέγοντας ότι είναι ο δυνατότερος όλων ή όταν η θελκτική Sorceress θα σας προκαλεί ηδονικά να τη... "διαλέξετε". Το Elf (χαρακτήρας που επιλέξαμε) προσπαθεί να αποδείξει σε όλους πόσο καλύτερος τοξότης είναι σε σχέση με τον Ρομπέν των Δασών και έχει μανία με τα χρυσαφικά, τα οποία μετρά κάθε φορά που τα βρίσκει στο δρόμο του.

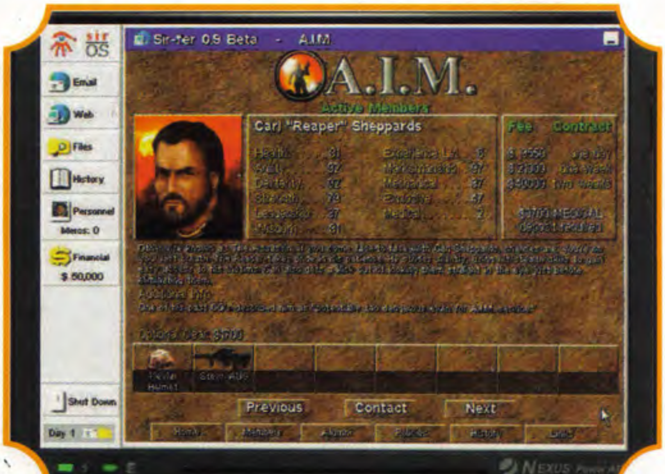
Ομως, αυτό που έκανε το Gauntlet τόσο διασκεδαστικό ήταν το ότι μπορούσαν να παίζουν ταυτόχρονα μέχρι και τέσσερις παίκτες στο ίδιο ηλεκτρονικό. Το Get Medieval ως καλός απόγονος (μπορούμε να το χαρακτηρίσουμε και κλώνο) έχει κρατήσει όλα τα στοιχεία του παλιού καλού παιχνιδιού της Atari, ενώ δεν θα μπορούσαν να λείπουν και οι multiplayer επιλογές. Ετσι, υπάρχει η δυνατότητα να παίζουν μέχρι και τέσσερις παίκτες είτε από τον ίδιο υπολογιστή είτε μέσω modem, δικτύου ή Internet. Εκτός λοιπόν από τα πολύ όμορφα και ταιριαστά γραφικά και τον ατμοσφαιρικό ήχο, ατελείωτη διασκέδαση και ξεκαρδιστικό χιούμορ περιμένουν τους χρήστες που θα ασχοληθούν με το Get Medieval. Περιμένουμε εναγωνίως τη full έκδοση του παιχνιδιού για μια πλήρη και αναλυτική παρουσίαση.

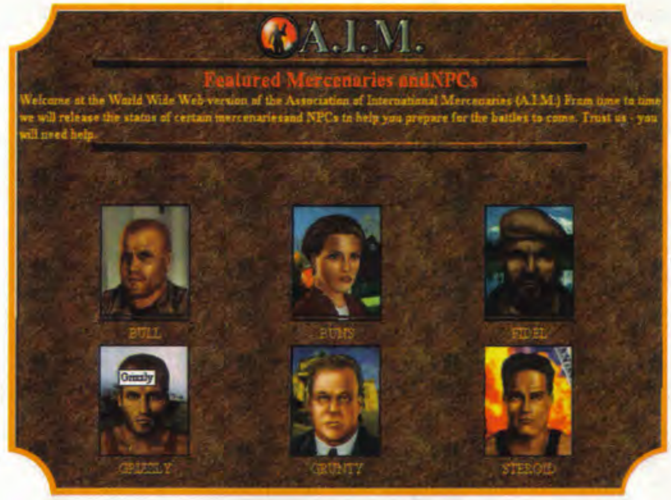
Του Γιάννη Κωστάκη

JAGGED ALLIANCE 2

Από τη Sirtech Software

The Best of Strategy. The Best of RPGs. Αυτό τουλάχιστον μας υπόσχονται οι κατασκευαστές του Jagged Alliance 2 από τα άδυτα των studios της Sirtech. Η τελευταία αποτελεί την αρχαιότερη ανεξάρτητη εταιρία παραγωγής παιχνιδιών, δίνοντάς μας τίτλους που χαρακτηρίζονται από ποιότητα, βάθος και εξαιρετικά τεχνικά χαρακτηριστικά, όπως οι σειρές των Jagged Alliance και Wizardry. Οσοι από εσάς δεν έχετε παίξει





τα Jagged Alliance & Jagged Alliance: Deadly Games έχετε λιγότερο από έναν μήνα καιρό να το κάνετε, καθώς το JA2 θα έρθει στη χώρα μας στα τέλη του Οκτώβρη.

Το σενάριο του παιχνιδιού θα σας μεταφέρει σε μια φανταστική τριτοκοσμική χώρα ονόματι Arulco, όπου ο δικτάτορας/τρομοκράτης General Chivaldori έχει καταλάβει όλους τους στρατηγικούς στόχους της περιοχής (εργοστάσια, επικοινωνίες, ορυχεία χρυσού κ.λπ.). Σκοπός του παίκτη θα είναι η σταδιακή απελευθέρωση και ανακατάληψη των προαναφερόμενων στόχων και η τελική εξολόθρευση του δικτάτορα. Στη διάθεσή σας θα υπάρχουν περίπου 50 μισθοφόροι με μοναδικά skills και εξοπλισμό καθώς και ξεχωριστές προσωπικότητες, στη "διαμόρφωση" των οποίων έχει δοθεί ιδιαίτερη βαρύτητα από τους δημιουργούς του JA2. Η εξάσκηση του εκάστοτε skill θα έχει ως αποτέλεσμα την αύξησή του και κατά συνέπεια την άνοδο του μισθοφόρου σε levels (δικαιολογώντας το χαρακτηρισμό του τίτλου ως RPG).



Δεν θα λείπουν όμως και τα strategy στοιχεία, καθώς θα υπάρχει ένας συνδυασμός real time με turn based δράσης που θα καθηλώσει το χρήστη. Οι χαρακτήρες θα έχουν πλήρη ελευθερία αντιδράσεων στην κίνησή τους στο χώρο, τη συμπεριφορά τους στις μάχες καθώς και στον τρόπο επικοινωνίας τους με τους δεκάδες NPC χαρακτήρες. Ετσι, θα μπορούν να τρέξουν, να συρθούν, να γονατίσουν, να πυροβολήσουν, να πετάξουν μαχαίρια ή χειροβομβίδες, να απειλήσουν ή να στρατολογήσουν κάποιον NPC κάτοικο, εργάτη, μηχανικό ή γιατρό που θα συναντήσουν. Η 24ωρη real time κίνηση θα διακόπτεται τη χρονική στιγμή που κάποιος, ελεγχόμενος από τον παίκτη, χαρακτήρας θα έρθει σε οπτική επαφή με αντίπα-


ΑΝ
ΨΑΧΝΕΤΕ
ΓΙΑ CD-ROM
ΑΝΑΖΗΤΗΣΤΕ ΤΑ ΚΟΡΥΦΑΙΑ
ΜΟΝΟ ΣΤΗΝ
1ONE WAY TECHNOSTORES
DOMINION
EIDOS
fields of fire
empire
REDJACK
REVENGE OF THE BRETHREN
NORM KOGER'S
OPERATIONAL ART OF WAR
VOLUME 1 1939-1955
WILD 9
PlayStation
Fallout 2
G.Darius
THQ
PlayStation
PlayStation
STAR WARS BEHIND THE MAGIC
STAR WARS
1ONE WAY TECHNOSTORES
ΜΟΝΟΔΡΟΜΟΣ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
ΓΡΑΜΜΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΠΕΛΑΤΩΝ: 2710922
ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ: 14ο χλμ. Αθηνών-Λαμίας & Σπηλιάς 2 144 52 Μεταμόρφωση, Τηλ.: 2851351-6, Fax: 2851357
ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ: ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ: Στουρνάρη 16, Τηλ.: 3304278-9, 3304151, **ΣΤΑΔΙΟΥ:** Σταδίου 10, Τηλ.: 3215971, **ΚΑΛΛΙΘΕΑ:** Λασκαρίδου 112, Τηλ.: 9565383, 9565683, **ΚΗΦΙΣΙΑ:** Κασσαβέτη 9, Τηλ.: 6233254, 6234077, **ΚΥΨΕΛΗ:** Φωκ. Νέγρη 9Α & Αγαθουπόλεως 1, Τηλ.: 8561366-7, 8561866, **ΧΑΛΑΝΔΡΙ:** Βασ. Κων/νου 39, Τηλ.: 6800640-2, **ΑΓ. ΒΑΡΒΑΡΑ:** Πατησίων 376, Τηλ.: 2230564, **ΓΛΥΦΑΔΑ:** Ι. Μεταξά 10, Τηλ.: 8946792, **Π. ΦΑΛΗΡΟ:** Αγ. Αλεξάνδρου 3, Τηλ.: 9882100, **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:** Τσιμισκή 137 & Δαγκλή, Τηλ.: (031) 234519
ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ: Ν. ΣΜΥΡΝΗ, ΟΜΟΝΟΙΑ (Θεμιστοκλέους), ΜΑΡΟΥΣΙ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ (Βενιζέλου)
ΜΕΣΑ ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΚΩΤΣΟΒΟΛΟΣ: ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ: Μεσογείων 505, Τηλ.: 6003146, **ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ:** Ταξιαρχών 44, Τηλ.: 4943538, **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ:** Πελασγίας 16 & Θηβών, Τηλ.: 5774505, **ΓΛΥΦΑΔΑ:** Λαζαράκη 11, Τηλ.: 2891000, **ΚΑΛΛΙΘΕΑ:** Ελ. Βενιζέλου 256, Τηλ.: 9419255, **ΠΕΙΡΑΙΑΣ:** Ηρ. Πολυτεχνείου 46 & Πλάτωνος 5, Τηλ.: 4118101, **ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ:** Λ. Δημοκρατίας 266, Τηλ.: 2310070, **ΟΜΟΝΟΙΑ (ΜΙΝΙΟΝ):** Γ' Σεπτεμβρίου 10, Τηλ.: 5232690, **ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ:** Χαρ. Τρικούπη 135, Τηλ.: 6251118, **ΒΟΛΟΣ:** Ιάσονος 58 & Ιωλκού, Τηλ.: (0421) 36873, **ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ:** Καλοκαιρινού 151-153, Τηλ.: (081) 342220, **ΧΑΝΙΑ:** Σκαλίδη 24, Τηλ.: (0821) 87800
ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ: ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ (Τούμπα), ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ (Σταυρούπολη), ΛΑΡΙΣΑ, ΣΕΡΡΕΣ, ΚΑΒΑΛΑ, ΚΟΜΟΤΗΝΗ, ΚΑΛΑΜΑΤΑ, ΑΓΡΙΝΙΟ, ΙΩΑΝΝΙΝΑ



λο sprite. Τότε μεταφέρεστε σε turn based γύρους με τα κλασικά πλέον opportunity fire, aimed shots και δεκάδες άλλα στοιχεία που έχουμε συναντήσει σε ανάλογα παιχνίδια του είδους (X-Coms, Soldiers at War, Wages of War κ.ά.).

Τα καλά του τίτλου όμως δεν σταματούν εδώ. Οι κατασκευαστές υπόσχονται πολλά οχήματα, δυνατότητα δημιουργίας του χαρακτήρα της αρεσκείας σας (με τα δικά σας φωνητικά εφέ!!!), δυνατότητα ομιλίας κάθε μισθοφόρου χρησιμοποιώντας μάλιστα δικές του μοναδικές ατάκες (ακόμα και στα ρωσικά!!!), εξερεύνηση δεκάδων τοποθεσιών (από χωριά μέχρι ορυχεία), εκπαίδευση των αντρών σε πολεμικές τέχνες (με την ανάλογη γραφική υποστήριξη) καθώς και λεπτομέρειες που προσθέτουν στο ρεαλισμό του gameplay (π.χ. τα πτώματα αποτελούν το μεσημεριανό των... όρνεων της περιοχής!). Επιπλέον το in game laptop computer θα επιτρέπει την παραγγελία μισθοφόρων, όπλων και πυρομαχικών από ένα φανταστικό site στο Internet, αυτό του κόσμου του Arulco.

Στελέχη της Sirtech σε δηλώσεις τους στον ξένο Τύπο αναφέρουν μεταξύ άλλων ότι το AI τόσο των χαρακτήρων που θα ελέγχονται από τον παίκτη όσο και των NPC θα είναι σε πολύ υψηλά επίπεδα, καθιστώντας έτσι τη μεταξύ τους επικοινωνία εξαιρετικά ενδιαφέρουσα.

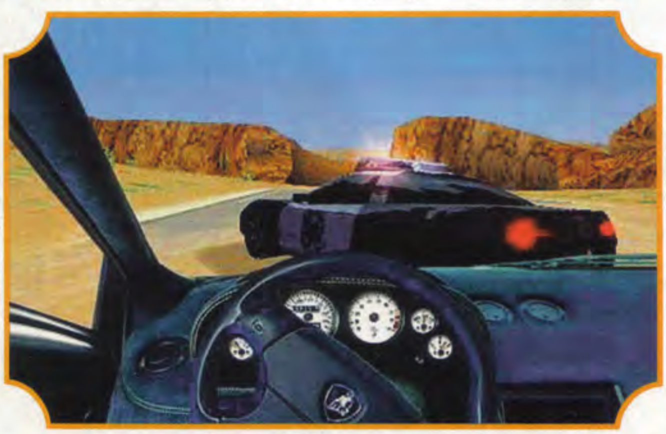
Εάν τα προαναφερόμενα στοιχεία επαληθευτούν, τότε μας περιμένουν δεκάδες ώρες ενασχόλησης με τον τίτλο. Για τους ανυπόμονους, που δεν μπορούν να περιμένουν την κυκλοφορία του παιχνιδιού για να επιβεβαιώσουν τα λεγόμενα των αντιπροσώπων της Sirtech, το demo του JA2 διατίθεται στο site της εταιρίας (http://www.ja2.com) μεγέθους μόλις 60MB (ο γράφων απασχόλησε το modem του για τέσσερις ωρίτσες)!

Του Αντώνη Σκουλικάρη

NEED FOR SPEED III: Hot Pursuit

Από την Electronic Arts

Όταν η Electronic Arts ανακοινώνει την κυκλοφορία ενός νέου μέρους της σειράς Need for Speed, τότε οι gamers όλης της πλάσης σημαίνουν συναγερμό και περιμένουν με ανυπομονησία να δουν το εξαιρετικό







αυτό race simulation. Τα λόγια είναι περιττά, λοιπόν, όσον αφορά στα δύο προηγούμενα NFS και ιδίως το NFS1. Το τρίτο μέρος της σειράς Need For Speed III: Hot Pursuit περιλαμβάνει όλα τα γνωστά στοιχεία, δηλαδή εξωφρενικές ταχύτητες, αγώνες μέχρι τελικής πτώσεως, εντυπωσιακά αυτοκίνητα, καυτές καταδιώξεις από περιπολικά και όλα αυτά μέσα σε μία γραφική πανδαισία, αφού η EA φροντίζει πάντα να εκμεταλλεύεται στο έπακρο την τελευταία λέξη της τεχνολογίας.

Συγκεκριμένα, πρέπει να πούμε ότι το Need For Speed III θα υποστηρίζει φυσικά τρισδιάστατη απεικόνιση και D3D, ενώ θα φτάνει αποτελεσματικά σε πολύ υψηλές αναλύσεις (μέχρι 1.024x768 σε 16-bit χρώματα). Η οπτική παρουσία του παιχνιδιού αναμένεται να είναι κορυφαία, με "έξυπνες" φωτοσκιάσεις και μεγάλη προσοχή στη λεπτομέρεια, καθώς θα λαμβάνονται υπόψη όλες οι εξωτερικές συνθήκες για τη συμπεριφορά του αυτοκινήτου και του χώρου. Εδώ επιβάλλεται να κάνουμε μία παρένθεση και να αναφέρουμε τα αυτοκίνητα που θα περιλαμβάνει η τρίτη συνέχεια του NFS, τα οποία είναι τα εξής: Aston Martin DB7, Chevrolet Corvette C5, Ferrari 355 FT, Ferrari 550 Maranello, Ferarri 456 GT, Jaguar XK8, Lamborghini Countach, Lamborghini Diablo. Μη νομίσετε, όμως, ότι αυτά είναι όλα κι όλα. Από το site της Electronic Arts θα μπορείτε να κατεβάζετε κι άλλα μοντέλα για έναν ολόκληρο χρόνο από την κυκλοφορία του παιχνιδιού. Επίσης, η EA μας επιφύλαξε και μια μεγάλη έκπληξη. Στο PlayStation ο χρήστης συναγωνίζεται τα αντίπαλα αυτοκίνητα, ενώ παράλληλα προσπαθεί να αποφύγει τα περιπολικά που τον καταδιώκουν με τρομερή επιμονή. Και εδώ είναι η είδηση που μας ήρθε κατακούτελα: Στην έκδοση για PC, ο χρήστης θα μπορεί να αναλάβει το ρόλο του αστυνομικού μέσα σε ένα μεγάλης ταχύτητας περιπολικό. Ήρθε η ώρα, λοιπόν, να πάρετε το αίμα σας πίσω. Έφτασε η στιγμή να γίνετε εσείς ο κυνηγός και όχι ο κυνηγημένος. Αν, όμως, από την άλλη πλευρά είστε άτομο με αναρχικά στοιχεία, μπορείτε να ακολουθήσετε την παλιά καλή συνταγή.

Οι αλλαγές που συνοδεύουν το NFS III δεν σταματούν εδώ. Θα μπορείτε να παίζετε με το φίλο σας στον ίδιο υπολογιστή με τη μέθοδο του Split Screen ή με τους γνωστούς άλλους τρόπους (modem-to-modem, LAN, serial link). Οι σχεδιαστές της EA υποστηρίζουν ότι έχει βελτιωθεί και η AI των υπόλοιπων αμαξιών, οπότε η αδρεναλίνη αναμένεται να ανέβει ακόμα περισσότερο, αφού το παιχνίδι θα παραμένει προκλητικό.

Το NFS III: Hot Pursuit αναμένεται να κυκλοφορήσει στην αγορά αυτές τις μέρες, οπότε κάντε λίγη υπομονή και το "PC Master" θα φιλοξενήσει σύντομα ένα πλήρες review.

Των Μανώλη Φουρνιστάκη και Γιάννη Βογιατζή

Φίλοι μας, σε αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε κάθε μήνα το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, το οποίο διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι σύμφωνα με τις δικές σας προτιμήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν κι εσείς το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 203 του περιοδικού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του εγκυρότερου TOP TEN για PC Games που προέρχεται από εσάς, τους αναγνώστες του PC MASTER!

Τα 5 Καλύτερα Games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

1 (3) **X-FILES: THE GAME** (FOX INTERACTIVE)
2 (2) **DIABLO** (BLIZZARD)
3 (1) **HELLFIRE** (SIERRA)
4 (-) **MONKEY ISLAND III** (LUCASARTS)
5 (4) **MIGHT & MAGIC VI** (NEW WORLD COMPUTING)

ACTION

1 (1) **QUAKE II** (id)
2 (-) **UNREAL** (EPIC)
3 (4) **TOMB RAIDER II** (CORE DESIGN)
4 (-) **FORSAKEN** (ACCLAIM)
5 (3) **GRAND THEFT AUTO** (BMG)

STRATEGY

1 (1) **STARCRAFT** (BLIZZARD)
2 (5) **COMMANDOS** (EIDOS)
3 (3) **AGE OF EMPIRES** (MICROSOFT)
4 (2) **RED ALERT** (WESTWOOD)
5 (-) **WARCRAFT II** (BLIZZARD)

SIMULATION

1 (1) **FIFA/WORLD CUP '98** (ELECTRONIC ARTS)
2 (-) **NEED FOR SPEED 2** (ELECTRONIC ARTS)
3 (4) **TEST DRIVE 4** (ACCOLADE)
4 (2) **NBA LIVE '98** (ELECTRONIC ARTS)
5 (5) **THEME HOSPITAL** (BULLFROG)

TOP TEN

Αποτελέσματα αναγνωστών

#		Παιχνίδι	Εταιρεία	Είδος	Αστέρια
1	-	Starcraft (1)	(BLIZZARD)	STRATEGY	☆☆☆☆
2	▲	Commandos (9)	(EIDOS)	STRATEGY	☆☆
3	▲	Quake II (8)	(id)	ACTION	☆☆☆☆☆☆☆☆
4	▼	FIFA/World Cup '98 (3)	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆☆☆☆☆☆☆☆☆
5	▼	Age of Empires (4)	(MICROSOFT)	STRATEGY	☆☆☆☆☆☆
6	▲	X-Files: The Game	(FOX INTERACTIVE)	ADVENTURE	☆
7	▼	Red Alert (2)	(WESTWOOD)	STRATEGY	10 ☆☆☆☆☆☆
8	▲	Warcraft II (10)	(BLIZZARD)	STRATEGY	☆☆
9	▼	Diablo (6)	(BLIZZARD)	ADVENTURE	10 ☆☆☆☆☆☆
10	▼	Hellfire (5)	(SIERRA)	ADVENTURE	☆☆☆☆

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.

▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.

\- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

Starcraft και ξερό ψωμί απ' ό,τι βλέπουμε προτίμησαν και αυτόν το μήνα οι αναγνώστες μας. Εκτός αυτού το TOP 10 έχει και άλλες τρομερές ανακατατάξεις. Το Commandos σκαρφάλωσε από την ένατη θέση στη δεύτερη, σημειώνοντας τη μεγαλύτερη άνοδο, τα Diablo και Hellfire καταποντίστηκαν στην ένατη και δέκατη θέση αντίστοιχα, ενώ το Fifa/World Cup '98 δείχνει ότι πέρασε πια η μπογιά του, καθώς έχει μια σταθερά καθοδική πορεία. Αξίζει να σημειωθεί ότι το X-Files, αν και πρωτοεμφανιζόμενο στη λίστα μας, πήρε κατευθείαν την έκτη θέση. Το Warcraft μάλλον δεν λέει να μας αφήσει, μια και έπειτα από μια μικρή απουσία επανήλθε και μάλιστα ανεβαίνει σταθερά. Ως τον επόμενο μήνα, λοιπόν, σας αφήνουμε να χαρείτε τα αγαπημένα σας παιχνίδια με τη συντροφιά του περιοδικού μας.

TOP 5 Καταστημάτων

#	Παιχνίδι	Εταιρεία
1	Dune 2000	(Westwood Studios)
2	Unreal	(Acclaim)
3	Commandos	(Eidos)
4	Starcraft	(Blizzard)
5	Fifa/Road to World Cup '98	(Electronic Arts)

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Vertigo, Μέτρον, Big City και Computer Games Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του TOP 5.

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΑΛΑΧΜΑΝΕΤΗΣ

"Μυστικό της επιτυχίας είναι η συνέπεια και η εξυπηρέτηση του πελάτη."

Τα "Multirama Γερμανός" είναι σήμερα μία από τις γνωστότερες αλυσίδες καταστημάτων Πληροφορικής. Είχαμε την ευκαιρία να μιλήσουμε με το διευθυντή όλων των καταστημάτων της αλυσίδας Κωνσταντίνο Αλαχμανέτη, σε μια προσπάθεια να βρούμε τι είναι αυτό που τα κάνει να ξεχωρίζουν τόσο. Εκείνος πρόθυμα δέχτηκε να μοιραστεί μερικά από τα συστατικά της επιτυχίας.



PC Master: *Πείτε μας λίγα λόγια για την ιστορική διαδρομή της εταιρίας. Πώς ξεκίνησε, πώς αποφάσισε η εταιρία Γερμανός να μπει στο χώρο τον υπολογιστών και του ψυχαγωγικού software;*

Κωνσταντίνος Αλαχμανέτης: Η δραστηριότητα "Multirama" ξεκίνησε στη Θεσσαλονίκη τον Αύγουστο του 1996, βασιζόμενη στο όραμα του κ. Π. Γερμανού για την τεχνολογική εξέλιξη της κοινωνίας. Παράλληλα, δε, υπήρχε στην αγορά η ανάγκη για μια συντονισμένη και οργανωμένη αλυσίδα τέτοιου είδους καταστημάτων, που εξυπηρετούν το συγκεκριμένο χώρο του information technology. Το τέλος του 1996 βρίσκει 3 καταστήματα "Multirama". Με το τέλος του 1997 ο αριθμός είχε ανέλθει στα 8, ενώ εκτιμάται ότι στο τέλος του 1998 τα καταστήματα θα είναι περίπου 20.

PCM: *Θα θέλαμε να μας πείτε λίγα πράγματα για το τι μπορεί να βρει κάποιος στα καταστήματά σας.*

Κ.Α.: Τα καταστήματα "Multirama" είναι εντυπωσιακού σχεδιασμού, με μεγάλους χώρους. Σε αυτά ο πελάτης μπορεί να βρει τα πάντα που αφορούν τον ευρύτερο χώρο της Πληροφορικής. Βασικές κατηγορίες προϊόντων είναι:

> **"Το εξειδικευμένο προσωπικό των καταστημάτων λειτουργεί έχοντας κατά νου τη φιλοσοφία του συμβούλου προς τον πελάτη, έτσι ώστε ο δεύτερος να αγοράσει αυτό που πράγματι θέλει και όχι να το 'φορτωθεί'".**

α. Hardware: Ολη η γκάμα σε PC, εκτυπωτές, scanners, CD-ROM drives, modems, κάρτες ήχου, ηχεία κ.λπ. καθώς και πλήθος μικροπεριφερειακών & αναλώσιμων για την κάλυψη κάθε απαίτησης. Εμφαση επίσης δίνεται στο αντικείμενο της ψηφιακής κάμερας.

β. Software: Τη μεγαλύτερη γκάμα σε λογισμικό, σε CD-ROM, που καλύπτει όλα τα θέματα ενδιαφέροντος για τον home user οποιασδήποτε ηλικίας αλλά και για τον επαγγελματία χρήστη. Τα "Multirama" έχουν πελάτες από την αγορά του home computing, του small office/home office, αλλά και εταιρίες που εμπιστεύονται τόσο την πολύχρονη εμπειρία της ΓΕΡΜΑΝΟΣ στην εξειδίκευση και την εξυπηρέτηση πελατών όσο και τη μεγάλη "off the self" ποικιλία προϊόντων σε πολύ ανταγωνιστικές τιμές.

γ. Consoles: Πλήρης κάλυψη σε προϊόντα software και hardware για video games κονσόλες.

δ. Internet: Μεγάλη δυνατότητα επιλογής σε πακέτα σύνδεσης Internet από τους κορυφαίους Internet ISPs, με την κατάλληλη πληροφόρηση για τον υποψήφιο χρήστη.

PCM: *Τα καταστήματα "Multirama Γερμανός" είναι πολύ γνωστά και αποτελούν σημαντικό όνομα στην ελληνική αγορά Πληροφορικής. Ποιο είναι το μυστικό της επιτυχίας;*

Κ. Α: Βασικό συστατικό είναι η συνέπεια και εξυπηρέτηση του πελάτη. Πιο αναλυτικά θα ήθελα να αναφέρω ότι κάθε οργανισμός ωριμάζει κάτω από συγκεκριμένες συνθήκες. Ο Ομιλος Γερμανός, λοιπόν, έχει υιοθετήσει μια φιλοσοφία με βάση τις απαιτήσεις κάθε πελάτη, από την οποία απέκτησε την εμπιστοσύνη του καταναλωτικού κοινού. Το ανωτέρω, αν συνδυαστεί με άλλους παράγοντες, όπως την εικόνα των καταστημάτων και του προσωπικού, τη μεγάλη ποικιλία προϊόντων, τις ανταγωνιστικές τιμές, την προσφερόμενη καταναλωτική πίστη και τη γενικότερη τεχνική και εκπαιδευτική υποστήριξη του πελάτη, μπορεί να συνθέσει ένα πολύ αποτελεσματικό σχήμα, που δικαιολογεί την επιτυχία των "Multirama". Βέβαια η σύνθεση όλων αυτών δεν είναι εύκολη, για αυτό απαιτείται συνεχής και έντονη προσπάθεια.



PCM: *Θα θέλαμε να μας πείτε μερικούς καλούς λόγους για να προτιμήσουμε τα καταστήματα "Multirama Γερμανός" από άλλα αντίστοιχα του χώρου.*

Κ. Α.: Η διασπορά και το πλήθος των καταστημάτων, που σήμερα είναι ήδη 12, ενώ σύντομα θα προστεθούν και νέα στην αλυσίδα, φέρνει τον κόσμο της τεχνολογίας ακόμα πιο κοντά στον καταναλωτή. Η μεγάλη ποικιλία των προϊόντων μας καλύπτει από γενικές έως υψηλής εξειδίκευσης ανάγκες τόσο σε hardware όσο και σε software. Παρέχουμε τη δυνατότητα επαφής του πελάτη με το προϊόν (hands on).

Το εξειδικευμένο προσωπικό των καταστημάτων λειτουργεί έχοντας κατά νου τη φιλοσοφία του συμβούλου προς τον πελάτη, έτσι ώστε ο δεύτερος να αγοράσει αυτό που πράγματι θέλει και όχι να το "φορτωθεί". Παράλληλα προσφέρουμε μία δέσμη υπηρεσιών προς τον πελάτη, όπως μεταφορά, εγκατάσταση, επίδειξη καθώς και υποστήριξη προσωπική ή τηλεφωνική, έτσι ώστε το προϊόν να μπορεί να τεθεί σε απρόσκοπτη λειτουργία. Επίσης, στο επίπεδο που υπάρχει πρόβλημα ή ανάγκη αναβάθμισης ή γενικότερης συντήρησης, αυτό καλύπτεται με απόλυτη συνέπεια.

Ολα αυτά σε καταστήματα που προσφέρουν ευχάριστους χώρους, μεγάλους και φιλικούς, οι οποίοι δεν συναντώνται αλλού, έτσι ώστε ο πελάτης να αισθάνεται άνετα για να περιπλανηθεί, να μάθει και να επιλέξει, πάντα σε ανταγωνιστικές τιμές και με όρους πληρωμής που τον εξυπηρετούν.

PCM: *Υπάρχουν προσφορές που γίνονται από τα καταστήματα της εταιρίας και ενδιαφέρουν τους αναγνώστες μας;*

Κ.Α.: Καταρχήν, όλα τα "Multirama" προσφέρουν ανταγωνιστικές τιμές. Σε τακτά χρονικά διαστήματα, σε μηνιαία ή δεκαπενθήμερη βάση, υπάρχουν προσφορές κυρίως σε ολοκληρωμένες προτάσεις, έτσι ώστε να προσφέρεται συνολική λύση στον πελάτη. Η επίσκεψη στα "Multirama" κρύβει πάντα ευχάριστες εκπλήξεις.

Μην ξεχνάμε ότι η επίσκεψη αυτή μπορεί πλέον να γίνεται και από το Web site των "Multirama" στη διεύθυνση http://www.multirama.com, που δέχεται καθημερινά την επίσκεψη των φίλων μας που θέλουν να ενημερωθούν για τις προσφορές μας, να πληροφορηθούν για τα νέα προϊόντα μας ή να επικοινωνήσουν μαζί μας.

PCM: *Υπάρχουν προβλήματα στο χώρο σας που θα θέλατε να θίξετε;*

Κ.Α.: Τα προβλήματα στον ευρύτερο χώρο είναι προβλήματα των "Multirama". Αναφέρω για παράδειγμα το θέμα της πειρατείας του λογισμικού, όταν εξαιτίας αυτού χάνονται σημαντικά ποσά. Επίσης, η αμφισβητούμενη ποιότητα πολλών εισαγόμενων προϊόντων hardware έχει μεν ως αποτέλεσμα τη σημαντική πτώση των τιμών σε ολοκληρωμένα συστήματα αλλά παράλληλα έχει ως αρνητική συνέπεια τη δυσαρέσκεια του καταναλωτή μπροστά από ένα μηχάνημα που δεν πληροί τις προσδοκίες του.



PCM: *Σχολιάστε μας λίγο τα δρώμενα στο χώρο της Πληροφορικής στην Ελλάδα.*

Κ.Α.: Η επόμενη φάση της ελληνικής αγοράς θα καθοριστεί από την αύξηση του βαθμού διείσδυσης της ευρύτερης έννοιας του computing στην προσωπική και επαγγελματική ζωή των Ελλήνων. Προς το παρόν αυτό είναι χαμηλό σε σχέση με της Ε.Ε. και πολύ χαμηλότερο από της Αμερικής. Η αγορά αυτή, ανάλογα με τις ανάγκες που θα την καθορίζουν, θα απευθυνθεί στους αντίστοιχους προμηθευτές, δηλαδή integrators ή retailers. Παρατηρώντας λοιπόν ήδη την αυξανόμενη τάση της αγοράς του retail, βλέπουμε πολλές επιχειρήσεις να μπαίνουν στο χώρο αυτό. Αυτό που είναι βέβαιο είναι ότι θα υπάρχει ένα πολύ ενδιαφέρον περιβάλλον.

PCM: *Ποια είναι τα μελλοντικά σχέδια της εταιρίας;*

Κ.Α.: Το "Multirama" θα επεκταθεί με νέα, ιδιόκτητα καταστήματα του Ομίλου Γερμανός, ενώ παράλληλα εξετάζεται ο θεσμός του franchise, σύστημα ανάπτυξης που η εταιρία γνωρίζει πολύ καλά. Το franchise θα ενεργοποιηθεί μόλις υπάρξουν όλες οι ασφαλιστικές δικλίδες που θα διασφαλίσουν κερδοφορία και βιωσιμότητα στο συνεργάτη franchisee. Ενδεχόμενο είναι να υπάρξουν κάποιες εκπλήξεις, τις οποίες θα μας δοθεί η ευκαιρία να παρουσιάσουμε αργότερα. PC

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε μίνι - συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, οι απόψεις των οποίων σίγουρα παρουσιάζουν ξεχωριστό ενδιαφέρον.



ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS

Για το μήνα Οκτώβριο η στήλη του "Shopping" έχει αναλάβει να σας ξεναγήσει στην αλυσίδα καταστημάτων της ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS και ειδικότερα στο μαγαζί της Αργυρούπολης. Η ΓΡΑΜΜΗ είναι μία από τις εταιρίες που έχει δώσει βάρος στην εξυπηρέτηση των πελατών της, με μεγάλη εξειδίκευση σε ό,τι αφορά το hardware. Γραμμή λοιπόν για την ξενάγησή μας...

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr



Η εταιρία ΓΡΑΜΜΗ, με την πολυετή παρουσία της στο χώρο της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, δικαίως μπορεί να χαρακτηριστεί ως μία από τις γνωστότερες αυτή τη στιγμή αλυσίδες του κλάδου. Με αρχή το έτος 1991 και το πρώτο κατάστημά της στην οδό Στουρνάρη (τη Silicon Valley της Αθήνας), οι υπεύθυνοι της ΓΡΑΜΜΗΣ έδωσαν στους αγοραστές από νωρίς να καταλάβουν ότι στόχος της εταιρίας είναι η καλύτερη δυνατή εξυπηρέτησή τους. Ετσι, με την εμπιστοσύνη του κόσμου ως βασικό όπλο της, σήμερα η εταιρία έχει ανοίξει άλλα τρία καταστήματα στην Αργυρούπολη, το Ηράκλειο Κρήτης και την Πάρο, ενώ σκοπεύει να επεκταθεί σύντομα σε όλη την Ελλάδα.

Το κατάστημα της Αργυρούπολης, το οποίο επισκεφθήκαμε αυτό το μήνα, ιδρύθηκε το 1996 και βρίσκεται σε έναν πρόσφατα ανακαινισμένο χώρο. Ασχολείται ως επί το πλείστον με την πώληση υπολογιστών και περιφερειακών καθώς και με αναβαθμίσεις αυτών. Μη μπορώντας η εταιρία να αγνοήσει τους ρυθμούς της εποχής, που θέλουν και τις game consoles αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής ενός gamer, στο κατάστημα μπορείτε επίσης να βρείτε ό,τι έχει να κάνει με την πολύ δημοφιλή κονσόλα της Sony, το περιβόητο PlayStation.

Αν και δεν έχει δοθεί μεγάλη βαρύτητα στο ψυχαγωγικό λογισμικό, τίτλοι υπάρχουν αρκετοί και συνεχώς ανανεώνονται. Ο λόγος είναι πως οι υπεύθυνοι θέλουν να δώσουν περισσότερη έμφαση στο hardware, διαθέτοντας πλήρη γκάμα των προϊόντων της τελευταίας τεχνολογίας. Μπορεί σήμερα για κάποιους τα games να είναι αρκετά σημαντικά, αλλά τι να τα κάνουν αν δεν έχουν και το κατάλληλο μηχάνημα για να τα απολαύσουν; Ετσι, η ποικιλία σε εκτυπωτές, κάρτες ήχου και γραφικών, CD-ROMs, modems, joysticks, joypads και ό,τι άλλο μπορεί να μεταμορφώσει εν ριπή οφθαλμού έναν υπολογιστή είναι εκπληκτικά μεγάλη και σας περιμένει να διαλέξετε αυτό που ανταποκρίνεται στις ανάγκες σας. Σε παρόμοιο πλαίσιο κινούνται τα μαγαζιά της Πάρου και του Ηρακλείου, με τη μόνη διαφορά ότι εκεί, λόγω της φύσης της αγοράς, έχει δοθεί ένα ελαφρύ προβάδισμα στα παιχνίδια.

Δεν θα μπορούσαμε να παραλείψουμε τις εκδόσεις "Κλειδάριθμος", που έχουν την τιμητική τους στο κατάστημα, με μεγάλο αριθμό βιβλίων για τις απαιτήσεις και τα γούστα κάθε υποψήφιου αγοραστή, καθώς και την ικανοποιητική ποσότητα σε αναλώσιμα, που, ενώ πολύς κόσμος δεν τους δίνει την πρέπουσα σημασία, είναι εξίσου σημαντικά με τον ίδιο τον υπολογιστή.

Εντούτοις το μεγάλο ατού του καταστήματος δεν είναι τόσο η πληθώρα των βιβλίων, η τρομερή εξειδίκευση στο θέμα του hardware ή η μεγάλη ποικιλία αλλά οι εξαιρετικές τιμές, το άρτια ενημερωμένο προσωπικό καθώς και οι δυνατότητες επιλογών που έχει ο πελάτης σχετικά με το τι θα αγοράσει. Οι υπάλληλοι είναι έτοιμοι να απαντήσουν στις απορίες των πελατών και να



δώσουν τις κατάλληλες λύσεις ανάλογα με το βαλάντιο και τις απαιτήσεις του υποψήφιου αγοραστή. Επιπλέον υπάρχει η δυνατότητα για διακανονισμό της εξόφλησης μέχρι και δεκαέξι μήνες μετά την αγορά. Ο κ. Δανάλης, ιδιοκτήτης του καταστήματος, μας είπε χαρακτηριστικά: "Στόχος της εταιρίας μας είναι η άψογη εξυπηρέτηση και των πιο απαιτητικών πελατών καθώς και η δυνατότητα να αγοράσουν όλα τα προϊόντα μας με μεγάλες ευκολίες πληρωμής".

Για όσους πιστεύουν ότι ο αριθμός των τίτλων που θα βρουν στα καταστήματα ΓΡΑΜΜΗ δεν θα είναι αντάξιος των απαιτήσεών τους, υπάρχει λύση και σε αυτό. Το κατάστημα μπορεί να εξυπηρετήσει τους ενδιαφερόμενους στο θέμα παιχνιδιών για PC και PlayStation για όποιον τίτλο κυκλοφορεί στην ελληνική αγορά με παραγγελία. Δεν έχετε παρά να παραγγείλετε το παιχνίδι της αρεσκείας σας και εντός μίας εργάσιμης ημέρας θα είναι στα ράφια του μαγαζιού, περιμένοντας να βρεθεί στα χέρια σας. Σημειώστε εδώ ότι οι γνωστές ευκολίες πληρωμής ισχύουν και στα παιχνίδια, καθώς οι πελάτες έχουν δικαίωμα εξόφλησης του ποσού μέχρι

Αν και δεν έχει δοθεί μεγάλη βαρύτητα στο ψυχαγωγικό λογισμικό, τίτλοι υπάρχουν αρκετοί και συνεχώς ανανεώνονται. Ο λόγος είναι πως οι υπεύθυνοι θέλουν να δώσουν περισσότερη έμφαση στο hardware, διαθέτοντας πλήρη γκάμα των προϊόντων της τελευταίας τεχνολογίας.

και σε τρεις άτοκες δόσεις. Ετσι, η έλλειψη μεγάλης ποικιλίας τίτλων αντισταθμίζεται με τις ευκολίες πληρωμής και τη δυνατότητα της παραγγελίας, στοιχείο που θεωρούμε αρκετά εξυπηρετικό και βολικό.

Αλλο ένα σημαντικό στοιχείο που πρέπει να αναφερθεί είναι τα ολοκληρωμένα πακέτα υπολογιστών που προσφέρει η ΓΡΑΜΜΗ. Οι υπολογιστές της εταιρίας με το όνομα Line αποτελούν μια ολοκληρωμένη λύση για οποιαδήποτε χρήση και αν προορίζονται και έχουν διακριθεί σε πάμπολλα τεστ περιοδικών. Ολα τα μοντέλα καλύπτονται από 3 χρόνια εγγύηση και χαίρουν της εκτίμησης πολλών ικανοποιημένων χρηστών. Σημαντικό είναι δε το γεγονός ότι οι υπολογιστές Line συνοδεύονται, εκτός από όλους τους drivers των τμημάτων τους, με τα αυθεντικά WIN95 OEM και όποιο άλλο πακέτο software εσείς επιλέξετε, πάντα στην αυθεντική συσκευασία του και έτοιμο προς χρήση στο νέο υπολογιστή σας.

Πρόσφατα η εταιρία επεκτάθηκε και στο χώρο της κινητής τηλεφωνίας, συγκεκριμένα στα δίκτυα PANAFON και COSMOTE. Για όσους επιθυμούν να συνοδεύσουν τον υπολογιστή τους με ένα κινητό τηλέφωνο, υπάρχουν όλες οι γνωστές συνδέσεις κι επίσης το δημοφιλές πακέτο Panafon A la Carte, πάντα στις καλύτερες τιμές και με ευκολίες πληρωμής.

Τα καταστήματα της αλυσίδας ΓΡΑΜΜΗ αποτελούν μία από τις καλύτερες αυτή τη στιγμή προτάσεις, καθώς οι προσφορές τους είναι υπέρ του δέοντος δελεαστικές. Επισκεφτείτε το κοντινότερο σε εσάς κατάστημα και διαλέξτε αυτό που σας ταιριάζει.

Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να πάρετε από τα καταστήματα, που βρίσκονται στις ακόλουθες διευθύνσεις:

- **Αθήνα:** Στουρνάρη 9, τηλ.: 3840243, 3842656, 3833357
- **Αργυρούπολη:** Αργυρουπόλεως 20, τηλ.: 9957657-8
- **Πάρος Παροικιά:** τηλ.: (0284) 23037, 230401
- **Ηράκλειο Κρήτης:** Λ. 62 Μαρτύρων 75, τηλ.: (081) 319888, 319889

PC



ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
Γραμμή Computers

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πώληση υπολογιστών και περιφερειακών

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Δείτε σχετικά στο κείμενο

ΤΗΛΕΦΩΝΟ
Δείτε σχετικά στο κείμενο

USER POWER

Μεγάλο και φλέγον θέμα, που σίγουρα απασχολεί όλους τους gamers, είναι αυτό που αφορά στις απαιτήσεις των σύγχρονων παιχνιδιών για τα PCs μας. Ο αναγνώστης μας Μιχάλης Κάργας έγραφε χαρακτηριστικά στην αλληλογραφία του προηγούμενου τεύχους (σελ. 186): "Ενας φίλος μου πιστεύει ότι η Intel τους πληρώνει όλους μα όλους, ακόμα και την MLS και τη Γεννάδειο, προκειμένου να θέτουν υψηλές απαιτήσεις, και ότι, αν αρνηθεί μια εταιρία να το κάνει αυτό, θα την καταστρέψει (computer conspiracy;)".

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ & ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Βέβαια, όπως εξάλλου είχαμε απαντήσει και τότε στο φίλο μας, δεν πιστεύουμε πως μια τέτοια "συνωμοσία" θα ήταν δυνατό να επεκταθεί ακόμα και σε εταιρίες της "μικρής" Ελλάδας (μικρή συγκριτικά με άλλες χώρες-κολοσσούς της Πληροφορικής, στα χρηματιστήρια των οποίων παίζονται καθημερινά δεκάδες δισεκατομμύρια για αγορές μετοχών του χώρου). Να όμως που, προς τιμή του, ο administration & development director της Γενναδείου Στέλιος Κεσανίδης ευαισθητοποιήθηκε από την αναφορά του αναγνώστη μας και έστειλε μια επιστολή προς το περιοδικό μας. Αποφασίσαμε να δώσουμε βαρύτητα στην επιστολή αυτή, αφιερώνοντάς της το "User Power" αυτού του μήνα, καθώς -όπως, φαντάζομαι, θα συμφωνήσετε κι εσείς- τα θέματα που θίγει είναι άκρως ενδιαφέροντα. Ας δούμε λοιπόν τι μας γράφει ο κ. Κεσανίδης:

Αγαπητοί κύριοι,

Στο περιοδικό "PC Master" του Σεπτεμβρίου 1998 και στη στήλη αλληλογραφίας (σελίδα 187) δημοσιεύεται μια επιστολή του αναγνώστη Μιχάλη Κάργα.

Παίρνοντας σαν αφορμή το ότι μνημονεύεται και η εταιρεία μας, θα ήθελα στο ίδιο φιλικό κλίμα να σχολιάσω κάποια θέματα.

Υπάρχουν, φαντάζομαι, πολλοί που θα εύχονταν μερικές ή όλες οι ελληνικές εταιρείες πληροφορικής να επιχορηγούνταν, ακόμα και αν τα χρήματα τα έδινε η Intel...

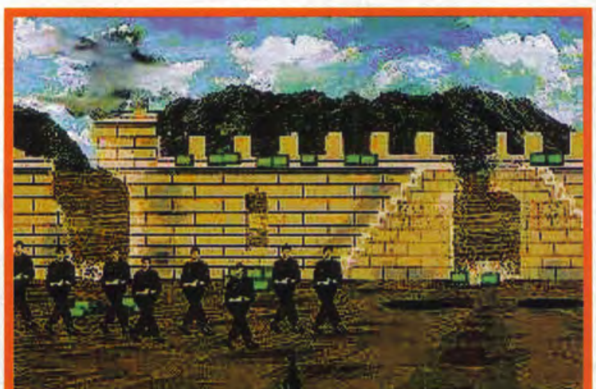
Δυστυχώς, οι πενιχρές πωλήσεις των ελληνικών τίτλων, λόγω του μικρού μεγέθους της αγοράς μας αλλά κυρίως λόγω της πειρατείας, καθιστούν μάλλον αδύνατη μια τέτοια πρόταση από μέρους της Intel. Ας ελπίσουμε ότι τα πράγματα θα αλλάξουν σε λίγο καιρό...

Για να δούμε τα πράγματα πιο ρεαλιστικά, αυτά που συμβαίνουν στην αγορά πληροφορικής (από πλευράς software και hardware) συμβαίνουν και σε πολλές άλλες αγορές και έχουν να κάνουν όχι μόνο με την ανάπτυξη της τεχνολογίας αλλά και με τον ανταγωνισμό.

Στο hardware είναι ξεκάθαρο το τι συμβαίνει. Αν η Intel δεν βγάλει σύντομα κάποιο νέο μοντέλο επεξεργαστή, δεν θα δημιουργήσει νέο κομμάτι αγοράς, δίνοντας έτσι την ευκαιρία στους ανταγωνιστές της να βγάλουν αργά ή γρήγορα ένα αντίστοιχο μοντέλο που θα πωλείται φθηνότερα. Αυξάνοντας τις δυνατότητες των υπολογιστών, αυτόματα όλοι μας μπορούμε να φτιάξουμε καλύτερα αυτό που πάντα ονειρευόμασταν.



"ΣΥΜΜΟΡΙΑ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ" της Γενναδείου.



"ΚΡΙΣΗ ΣΤΟ ΑΙΓΑΙΟ" της Γενναδείου.

Ετσι, επιτέλους τα ανθρωπάκια του Spectrum έγιναν πιο ανθρώπινα, τα 16 χρώματα έγιναν πιο 'ρεαλιστικά' όταν αυξήθηκαν στα 256, και μόλις τα συνηθίσαμε αμέσως θελήσαμε ακόμα πιο πολλά, χιλιάδες ή εκατομμύρια.

Το animation έγινε πιο ρεαλιστικό, περάσαμε στην εποχή των videos, τα οποία όμως δεν είχαν διαδραστικότητα. Ανακαλύψαμε αίφνης τα σχέδια 3D και, χωρίς καλά καλά να το καταλά-

βουμε, χρειαζόμασταν πια το λιγότερο ένα Pentium 200 MMX με 32MB μνήμης (έναντι 0,001MB του ZX811).

Ολα αυτά έγιναν (και γίνονται) με ασύλληπτη ταχύτητα (βλ. νόμος του Moore), χωρίς πολλές φορές να μπορούμε να τα ελέγξουμε.

Εμείς αυτό το μήνα αναγκαζόμαστε να "πετάξουμε" εξοπλισμό 14 μηνών (P166 με 32MB μνήμη), για να πάρουμε καινούριο Pentium II 400MHz με 128MB. Γιατί; Μα γιατί τα εργαλεία που μας προσφέρουν κάποιοι "άλλοι", π.χ. Max, Director 6, Photoshop 5, μηχανές 3D, δεν μπορούν να λειτουργήσουν αλλιώς...

Αλλάζουμε βέβαια ταυτόχρονα και τις οθόνες μας (έχετε δοκιμάσει να δουλέψετε επαγγελματικά Photoshop, C++ ή V. Basic σε οποιαδήποτε οθόνη μικρότερη των 17";), ενώ σύντομα θα πρέπει να βγάλουμε τίτλους που θα απαιτούν επιταχυντές 3D, αν θέλουμε να ελπίζουμε για την αγορά του εξωτερικού.

Στο σημείο αυτό, παρά την πάγια αρχή μας να μην αντικρούουμε την κριτική που κατά καιρούς μάς γίνεται, νομίζω ότι είναι καιρός να πούμε κάτι. Η εταιρεία μας μέχρι το Πάσχα του 1998 δημιούργησε τίτλους αποκλειστικά στα 256 χρώματα, φροντίζοντας πάντα να λειτουργούν και στα λειτουργικά συστήματα των 16bit.

Αποτέλεσμα αυτού ήταν να δεχτούμε αρνητική κριτική για την ποιότητα των γραφικών και για την πιστότητα των video. Βλέπετε, λοιπόν, υπάρχουν δύο τάσεις στον κόσμο...

Από το Πάσχα και ύστερα όλοι μας οι τίτλοι είναι με χιλιάδες χρώματα και μόνο στα 32bit. Δεν θεωρώ σκόπιμο να δημιουργούμε πλέον τίτλους για ένα λειτουργικό σύστημα που έχει πάψει να παράγεται εδώ και 3 χρόνια.

Η διαφορά αυτή (στην ποιότητα των εικόνων, το μέγεθος και την ταχύτητα των προγραμμάτων μας) είναι πλέον σαφής και μπορεί εύκολα να τη διαπιστώσει όποιος συγκρίνει τα γραφικά του "Ηρακλή" ή την "Κρίση στο Αιγαίο" με την "Μουλάν" ή τη "Συμμορία των Αθηνών", που κυκλοφορούν σε λίγες μέρες μαζί με πολλούς άλλους τίτλους μας.

Χαίρομαι που το όνομά μας ως του μεγαλύτερου ελληνικού software house είναι πλέον μέσα στο μυαλό πολλών Ελλήνων και ελπίζω οι νέοι μας τίτλοι να μην τους διαψεύσουν για την εμπιστοσύνη με την οποία μας περιβάλλουν. Επιφυλάσσομαι να αναφερθώ σε επόμενη επιστολή μου στο τεράστιο θέμα της πειρατείας στην Ελλάδα.



"ΚΡΙΣΗ ΣΤΟ ΑΙΓΑΙΟ" της Γενναδείου.

Οπως καταλαβαίνετε, από αυτή την ιστορία ο μόνος που δεν βγαίνει τελικά κερδισμένος, όπως υποστηρίζουν πολλοί, είναι ο καταναλωτής. Κι αυτό γιατί μπορεί μεν να προσθέτει ισχύ στο μηχάνημά του πληρώνοντας λιγότερα από όσα θα έδινε για να αποκτήσει την ίδια ισχύ π.χ. έναν χρόνο πριν, αλλά ουσιαστικά πληρώνει για κάτι που δεν ζήτησε.

Ευχαριστώ για τη φιλοξενία
Με τιμή
Στέλιος Κεσανίδης
Administration & Development Director
Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής

Νομίζω πως ο κ. Κεσανίδης έθεσε το θέμα στη σωστή βάση του, παρουσιάζοντας με πληρότητα το μεγάλο δίλημμα που ουσιαστικά οδηγεί τις εξελίξεις στην παγκόσμια αγορά Πληροφορικής και πιο συγκεκριμένα στο χώρο του home user και του gamer, προσφέροντας τεχνολογία "με το τσουβάλι" και απομυζώντας σε αντάλλαγμα ό,τι έχει απομείνει στο πορτοφόλι μας: To buy or not to buy?

Το ανωτέρω δίλημμα με τη σειρά του έχει δύο όψεις. Για τον developer μεταφράζεται ως εξής: "Να αγοράσω το νέο software που κυκλοφόρησε, γεγονός που προϋποθέτει επένδυση σε χρήμα (προφανές) αλλά και χρόνο, αφού οι προγραμματιστές μου (και οι σχεδιαστές, επιμελητές κ.λπ.) πρέπει να μάθουν να δουλεύουν κάτι διαφορετικό από αυτό που ήξεραν ή να προσαρμόσουν την ήδη υπάρχουσα δουλειά τους στο νέο software (κάτι που συχνά είναι ακόμα χειρότερο και οδηγεί στα γνωστά bugs εξαιτίας μικροασυμβατοτήτων ανάμεσα στο παλιό πρόγραμμα, όπου έγινε το μεγαλύτερο μέρος της δουλειάς, και το καινούριο, που 'έσκασε μύτη' ξαφνικά - ενώ βέβαια οι προθεσμίες παράδοσης τρέχουν πάντοτε αδυσώπητα); 'Η μήπως 'να κάτσω στα αυγά μου', οπότε όλοι θα συνεχίσουν να δουλεύουν απρόσκοπτα μέχρι να φτάσουμε στην τελική κυκλοφορία του προϊόντος, για να διαπιστώσουμε αμέσως μετά πως οι ανταγωνιστές μας ακολούθησαν την πρώτη λύση και έφτιαξαν ένα καλύτερο προϊόν, που πουλά σαν τρελό, ενώ εμείς μείναμε ταπί και ψύχραιμοι;"

Για τον gamer το αντίστοιχο δίλημμα έχει ως εξής: **"Να πάρω το παιχνίδι του πρώτου κατασκευαστή, που έχει λίγα χρώματα και περιορισμένες δυνατότητες αλλά πετά στο PC μου, ή το παιχνίδι του δεύτερου, με εκατομμύρια χρώματα, υψηλές αναλύσεις, 3D και δεν συμμαζεύεται, το οποίο όμως θα είναι απελπιστικά αργό και θα με εξαναγκάσει να αναβαθμίσω το PC μου, ξοδεύοντας ό,τι απέμεινε από το χαρτζιλίκι μου;"**

Οπως καταλαβαίνετε, από αυτή την ιστορία ο μόνος που δεν βγαίνει τελικά κερδισμένος, όπως υποστηρίζουν πολλοί, είναι ο καταναλωτής. Κι αυτό γιατί μπορεί μεν να προσθέτει ισχύ στο μηχάνημά του πληρώνοντας λιγότερα από όσα θα έδινε για να αποκτήσει την ίδια ισχύ π.χ. έναν χρόνο πριν, αλλά ουσιαστικά πληρώνει για κάτι που δεν ζήτησε. Δεν πρόκειται για μια δική του ανάγκη που ικανοποιείται, αλλά για μια "ανάγκη" που του δημιούργησαν άλλοι, πριν από αυτόν όχι όμως και ΓΙΑ αυτόν, αλλά αποκλειστικά και μόνο για τη δική τους τσέπη.

Αλλού λοιπόν βρίσκονται οι πραγματικοί ένοχοι και όχι σε εταιρίες όπως η Γεννάδειος, που το μόνο που μπορούν να κάνουν είναι να διαλέξουν με ποιο τρόπο θα απαντήσουν στο δίλημμα - γιατί να το αποφύγουν αποκλείεται. Goodnight. PC

THE EUROPRESS FAMILY ENCYCLOPEDIA

Μια εγκυκλοπαίδεια για όλη την οικογένεια

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

Ερώτηση: Ποια είναι η βαθύτερη λίμνη στον κόσμο;

Είτε παίζετε ένα παιχνίδι γνώσεων είτε ο μπόμπιρας της οικογένειας πρέπει να απαντήσει σε κάποιο σχολικό τεστ, η απάντηση σε τέτοιου είδους ερωτήματα βρισκόταν πάντα σε μια εγκυκλοπαίδεια. Αλλά πολλές φορές το ψάξιμο σε τεράστιους τόμους ήταν μια αγγαρεία. Οχι όμως πια! Σήμερα που η ζωή μας έχει γρήγορους ρυθμούς, τα πάντα είναι εύκολη υπόθεση. Ας είναι καλά ο υπολογιστής μας και τα ποικίλα εκπαιδευτικά προγράμματα, που είναι πάντα στη διάθεσή μας, για να μας δώσουν τις απαντήσεις που χρειαζόμαστε.

Ενα παράδειγμα για τα ανωτέρω είναι η εφαρμογή που σας παρουσιάζουμε αυτό το μήνα, με τίτλο: The Europress Family Encyclopedia (1998 Edition). Μια ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια σε 2 CDs, όπου μπορεί κάποιος να βρει πληροφορίες για πολλά θέματα καθώς και ουκ ολίγα extra.

Η πρώτη εντύπωση που μας άφησε το πρόγραμμα όταν το εγκαταστήσαμε ήταν θετική. Ενα βίντεο μικρής διάρκειας μας ξενάγησε στα διάφορα τμήματα της εγκυκλοπαίδειας, ενώ αμέσως μετά μεταφερθήκαμε στο κεντρικό μενού, με φόντο ένα κομμάτι του Diluvio Universale του Μιχαήλ Αγγέλου από την Capella Sistina. Υστερα το μόνο που είχαμε να κάνουμε ήταν να περάσουμε το mouse πάνω από τις διάφορες περιοχές και να πάρουμε κατευθύνσεις για το πού θα βρούμε τις πληροφορίες που χρειαζόμασταν.



Μάθετε "μακεδονικά" σε δέκα απλά μαθήματα!

Σε γενικές γραμμές, η αξία μιας ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας εξαρτάται από τρία κριτήρια: τον πλούτο των περιεχόμενων πληροφοριών, την ευκολία πρόσβασης σε αυτές καθώς και την ακρίβειά τους. Ενώ στους δύο πρώτους τομείς η Europress έχει ανταποκριθεί πολύ καλά, για την επιστημονική εγκυρότητά της έχουμε πολλές αμφιβολίες. Αυτές προκλήθηκαν από μία ενότητα της Family Encyclopedia που σκοπό έχει να μας γνωρίσει τις γλώσσες του κόσμου. Εκεί μάθαμε με έκπληξη την ύπαρξη της "μακεδονικής" γλώσσας, η οποία μιλιέται στο κράτος της "Μακεδονίας". Πρόκειται, σύμφωνα με το πρόγραμμα, για μια βορειοσλαβική γλώσσα, χωρισμένη σε δύο τμήματα, το ανατολικό και το δυτικό. Πού βρίσκονταν οι συγγραφείς των λημμάτων της εγκυκλοπαίδειας, όταν το ζήτημα της ονομασίας των βόρειων γειτόνων μας απασχολούσε επί χρόνια τη διεθνή διπλωματία;

Πάντως εκτός του ανωτέρω γεγονότος, κι αν τελικά δεχτούμε ότι οι υπόλοιπες πληροφορίες της εγκυκλοπαίδειας είναι έγκυρες και ακριβείς, υπάρχουν πολλά θέματα όπου μπορεί κάποιος να εμβαθύνει, θέματα που έχουν να κάνουν με το παρόν, το παρελθόν, ακόμη και το μέλλον. Μερικά θέματα που μας έκαναν μεγάλη εντύπωση ήταν το ημερολόγιο με την ανασκόπηση σε όλα τα γεγονότα των ετών 1996 και 1997 καθώς και η εικονογραφημένη παρουσίαση της πορείας του Pathfinder, του διαστημόπλοιου που προχώρησε στην εξερεύνηση του "γειτονικού" μας Κόκκινου Πλανήτη. Οσον



Εικόνες πέρα από τα σύνορα του πλανήτη μας.

αφορά στο μέλλον που προαναφέραμε, υπάρχουν αναφορές σε μελλοντικά σχέδια και εικασίες για το διάστημα, θέματα γύρω από την αύξηση του πληθυσμού και άλλα παρόμοια. Αναφορές έχουν γίνει και σε διεθνείς οργανισμούς, ενώ υπάρχει άτλας που αναφέρει τις σημαντικότερες λεπτομέρειες για κάθε χώρα του κόσμου, όπως πρωτεύουσα, κλιματολογικές συνθήκες, θρησκεία κ.ά. Κάτι που μπορεί να θεωρηθεί πλεονέκτημα είναι η δυνατότητα συνεχούς ενημέρωσης της εγκυκλοπαίδειας μέσω Internet, με προσθήκες που μπορεί να κατεβάσει κάποιος από το site της εταιρίας. Ομως όλες οι πληροφορίες είναι στην αγγλική γλώσσα, μάλιστα ο χρήστης χρειάζεται να γνωρίζει, αν όχι άπταιστα, τουλάχιστον αρκετά καλά αγγλικά, για να μπορέσει να συλλάβει πλήρως τα διάφορα νοήματα, στοιχείο που ίσως θεωρηθεί ως ένα επιπλέον μειονέκτημα για το μέσο Ελληνα χρήστη.

ΕΤΑΙΡΙΑ: EUROPRESS/WEBSTER
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95, 486 DX/100, 2xCD-ROM, 16-bit κάρτα ήχου, 16 MB RAM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826

AD&D CD-ROM: CORE RULES

Η μαγεία των επιτραπέζιων RPGs

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr



Ενα δείγμα των επιλογών για την κατασκευή ενός χαρακτήρα.

Πόσες φορές θελήσατε να ξεφύγετε από τη σκληρή καθημερινότητα; Πόσες φορές ύστερα από ένα καλό έργο σάς δημιουργήθηκε η επιθυμία να ξαναζήσετε τη δράση της ταινίας με εσάς ή τους φίλους σας ως πρωταγωνιστές; Σίγουρα πολλές. Εδώ λοιπόν έρχονται τα παιχνίδια ρόλων να σας βοηθήσουν.

Οχι, μη βιαστείτε να ανατρέξετε στα παιχνίδια ρόλων σε υπολογιστές. Αναφερόμαστε σε μια εντελώς ξεχωριστή εμπειρία, αυτή των επιτραπέζιων RPGs, που διαφέρει όπως η μέρα με τη νύχτα από τα αντίστοιχα RPGs των υπολογιστών. Προς Θεού, δεν εννούμε ότι παιχνίδια όπως τα Final Fantasy VII ή Might & Magic VI δεν είναι καλά. Απλά οι διαφορές μεταξύ των δύο ομοειδών προτάσεων είναι σημαντικές και μπορεί να τις καταλάβει καλύτερα όποιος έχει δει και τις δύο όψεις του νομίσματος.

Το δημοφιλέστερο και παλαιότερο σύστημα επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων είναι αυτό του Dungeons & Dragons, που ξεκίνησε το 1973 με δύο λεπτά βιβλία κανόνων και high fantasy θεματολογία μάγων, πολεμιστών και δράκων. Με τον καιρό το παιχνίδι κέρδιζε περισσότερους θαυμαστές κι έτσι οι κανόνες άλλαζαν. Τα βιβλία έγιναν παχύτερα, το παιχνίδι απέκτησε περισσότερη λεπτομέρεια και ζωντάνια και αναβαθμίστηκε σε πιο εξελιγμένη μορφή - μέχρι σήμερα, που έχουμε πλέον φτάσει στα πρόθυρα της τρίτης, βελτιωμένης, έκδοσης του Advanced Dungeons & Dragons.

Η Wizards Of The Coast, η εταιρία που διακινεί όλα τα προϊόντα που έχουν σχέση με το AD&D, κυκλοφόρησε ένα πολύ εύχρηστο CD-ROM, που περιέχει ακριβώς ό,τι χρειάζονται όποιος θέλει να ξεκινήσει να παίζει επιτραπέζια RPGs με το σύστημα του AD&D αλλά και όποιος είναι ήδη γνώστης του αντικειμένου. Στο CD θα βρείτε όλα τα βασικά βιβλία με τους κανόνες καθώς και πολλά χρήσιμα utilities, που κάνουν τη ζωή ενός Dungeon Master (D.M.) ευκολότερη από ποτέ.

Συγκεκριμένα, όλα τα βασικά βιβλία του AD&D, όπως το Players Handbook ή το Dungeon Master Guide, είναι εκεί σε μορφή hypertext (help file) αλλά και σε Rich Text Format (RTF) file, έτοιμα να σας ενημερώσουν για ό,τι σχετικό σας ενδιαφέρει. Μπορείτε επίσης, αν διαθέτετε εκτυπωτή, να τυπώσετε τις σελίδες που επιθυμείτε. Η συγκεκριμένη επιλογή είναι άκρως χρήσιμη, και όλοι οι D.M. καταλαβαίνουν τι εννοούμε. Πάνε πια οι εποχές που κάποιος D.M. έπρεπε να κουβαλά ολόκληρους τόμους με τις περιγραφές των τεράτων. Τυπώστε λοιπόν τις σελίδες που χρειάζεστε και είστε έτοιμοι.

Μη σκεφτείτε ότι η βοήθεια σταματά εδώ. Εκτός από τα βιβλία, μέσα από ένα φιλικότατο και με έξοχα γραφικά user interface, έχετε τη δυνατότητα να κάνετε ό,τι μπορεί να βάλει ο νους σας για μια τέτοιου είδους εφαρμογή. Εισαγάγετε τους έτοιμους χαρακτήρες των παικτών σας και δώστε τους επαγγελματική όψη με τα λεπτομερή character sheets που συνοδεύουν το πακέτο. Διαλέξτε μέσα από μια μεγάλη γκάμα πορτρέτων αυτό που ταιριάζει περισσότερο στον παίκτη σας. Φτιάξτε τυχαίους χαρακτήρες με όλες τις "νόμιμες" μεθόδους του συστήματος. Ρίξτε τυχαία ζάρια, για έτοιμα αποτελέσματα σε επικείμενο session. Ο κατάλογος έχει συνέχεια: Encounters, NPCs, Treasures ακόμα και χάρτες είναι πανεύκολο πλέον να φτιαχτούν. Απλά εισάγετε τις παραμέτρους που εξυπηρετούν σε κάθε περίπτωση και σε ελάχιστο χρόνο είναι όλα διαθέσιμα.

Σκαλώσατε πουθενά; Κανένα πρόβλημα! Απλώς πατήστε το Summon Wizard button και ένας μάγος πανέτοιμος με τα ξόρκια του θα δώσει λύση στα τυχόν προβλήματά σας.

Το καλό σάς το φυλάμε για το τέλος. Στο αρχικό μενού θα βρείτε το View Village Tour button. Πατήστε το. Ενα video με τις περιπέτειες μιας human μάγου κι ενός νάνου πολεμιστή ενάντια σε έναν στρατό νεκροζώντανων θα σας μεταφέρει για λίγο στο μαγικό κόσμο του AD&D. Το ατμοσφαιρικό αυτό video, διάρκειας

οκτώ λεπτών, αξίζει την προσοχή σας ακόμα κι αν ξέρετε τα πάντα για το σύστημα.

Σε γενικές γραμμές, η εφαρμογή απευθύνεται σε όσους ξέρουν ή θέλουν να μάθουν για το AD&D και τη συνιστούμε ανεπιφύλακτα. Οσοι διαθέτουν σύνδεση με το Internet μπορούν να κατεβάζουν από το site της εταιρίας patches με διορθώσεις και πρόσθετα στοιχεία. Το CD μπορείτε να βρείτε στα καταστήματα με είδη επιτραπέζιων RPGs ή σε επιλεγμένα computer shops.

ΕΤΑΙΡΙΑ: DRAGON BYTE SOFTWARE
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: IBM ή 100% συμβατοί, 486 στα 33MHz ή υψηλότερα, 8MB RAM, SVGA κάρτα γραφικών (256 χρώματα, ανάλυση τουλάχιστον 800x600), 20MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο, CD-ROM διπλής ταχύτητας και mouse. Υποστηρίζει Win3.x και Win95.
ΔΙΑΘΕΣΗ: Από τη προσωπική συλλογή του συντάκτη

JAM!!

PCs & κονσόλες: Getting closer

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

Σήμερα πολύς κόσμος διασκεδάζει και ψυχαγωγείται "ηλεκτρονικώς". Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν την τιμητική τους. Πολλοί PC users διαθέτουν εκτός από τον προσωπικό υπολογιστή τους και μια κονσόλα, είτε για να μπορούν να χαίρονται τίτλους που δεν έχουν κυκλοφορήσει για το PC είτε επειδή βρίσκουν τις αντίστοιχες εκδόσεις για κονσόλες περισσότερο ικανοποιητικές (*για το επόμενο καλοκαίρι συνιστώ γνωστή ξενοδοχειακή μονάδα υποδοχής ειδικών επισκεπτών στη Λέρο-Vantor*). Μέχρι τώρα όμως αυτοί οι κάτοχοι των δύο συσκευών έπρεπε να έχουν την κονσόλα συνδεδεμένη στην τηλεόραση, γιατί το monitor του PC ήταν ακατάλληλο για τέτοιου τύπου σύνδεση. Τα μειονεκτήματα ήταν πολλά. Μια τηλεόραση είναι καλή για τη θέαση των αγαπημένων μας προγραμμάτων, αλλά για να χαρούμε τα γραφικά της τελευταίας τεχνολογίας χαρακτηρίζεται επιεικώς απαράδεκτη.

Αλλά ο Θεός αγαπά τον κλέφτη, αγαπά όμως και τον gamer. Ετσι, κάποιοι τύποι ύστερα από "θεία φώτιση" σκέφτηκαν να φτιάξουν ένα περιφερειακό που θα επέτρεπε τη σύνδεση του monitor του PC σας με την αγαπημένη σας κονσόλα. Το περιφερειακό λέγεται JAM!! (jam = παρεμβάλλω - πολύ εύστοχο το όνομα, δεν βρίσκετε;), ενώ οι καλοί άνθρωποι που το κατασκεύασαν δουλεύουν για την Aims Labs.

Το JAM!! ψηφίστηκε στην E3 της Ατλάντα δεύτερο στην κατηγορία τού "πολλά υποσχόμενου νέου περιφερειακού" και πράγματι άξιζε αυτή τη θέση. Με ένα πολύ όμορφο και εργονομικό design, αυτό το μικρό, μπλε κουτάκι παρεμβάλλεται μεταξύ ενός PC, της οθόνης του και της κονσόλας, επιτρέποντάς σας να παίζετε τα αγαπημένα





σας παιχνίδια με την ανώτερη δυνατή ποιότητα απεικόνισης.

Κάποιοι πονηροί θα σκεφτείτε ότι αυτό μπορεί να γίνει και με την κατάλληλη κάρτα γραφικών ή μια κάρτα video, χωρίς να χρειάζεται κανένα έξτρα περιφερειακό. Ναι, αλλά επιπλέον θα χρειάζεται να είναι αναμμένος ο υπολογιστής σας, σας απαντάμε εξίσου πονηρά. Με το JAM!! μπορείτε να παίζετε ατελείωτες ώρες, χωρίς να χρειαστεί να απασχολήσετε στο ελάχιστο τον υπολογιστή σας, αφού το περιφερειακό έχει τη δυνατότητα να συνδεθεί άμεσα μόνο με την οθόνη. Στην περίπτωση πάντως που δεν σας ενδιαφέρει κάτι τέτοιο, η Aims Labs έχει προβλέψει ώστε να μη χρειάζεται η αποσύνδεση του περιφερειακού κάθε φορά που θέλετε να χρησιμοποιήσετε τον υπολογιστή. Ενας διακόπτης έχει αναλάβει να αλλάζει κάθε φορά τη χρήση. Το μοναδικό μειονέκτημα είναι ότι δεν θα μπορείτε να "φωτογραφήσετε" και να επεξεργαστείτε εικόνες από τα γραφικά της κονσόλας σας μέσω του PC - αλλά ποιος νοιάζεται; Σκοπός σας είναι το παιχνίδι και όχι η επεξεργασία εικόνας, σωστά;

Η εγκατάσταση του JAM!! είναι πανεύκολη. Στη συσκευασία του περιφερειακού θα βρείτε όλα τα απαιτούμενα καλώδια για τη σύνδεσή του με την κονσόλα και το PC σας. Σημειώστε ότι στο πακέτο υπάρχουν καλώδια και για τις τρεις δημοφιλείς κονσόλες (PlayStation, Sega Saturn και Nintendo 64). Επίσης, μην παραλείψετε να συνδέσετε ηχεία, για να απολαμβάνετε μαζί με την εικόνα και τον ήχο των αγαπημένων σας παιχνιδιών. Τι, δεν έχετε ηχεία; Συνδέστε απλά ακουστικά και αυξομειώστε την ένταση του ήχου από το διακόπτη που υπάρχει πάνω στο περιφερειακό.

Το φλέγον θέμα όμως στην υπόθεση JAM!! δεν είναι το πόσο εύκολη είναι η εγκατάστασή του αλλά η απόδοσή του στη δουλειά για την οποία προορίζεται. Το δίχως άλλο δεν μας απογοήτευσε καθόλου. Αντίθετα με οποιαδήποτε τηλεόραση, η ποιότητα της απεικόνισης των γραφικών στο monitor με το JAM!! είναι μακράν καλύτερη. Οι ενοχλητικές σκιές και οι θολούρες που βλέπετε στην τηλεόραση αποτελούν πλέον παρελθόν, αν και η ευκρίνεια δεν φτάνει τα επίπεδα ενός PC. Αν έχετε λοιπόν κάποια κονσόλα και πάντα ανυπομονούσατε να τη δείτε συνδεδεμένη με το PC σας, το JAM!! αποτελεί αυτή τη στιγμή την καλύτερη, αμεσότερη και φθηνότερη λύση. Η τιμή πώλησής του είναι σαφώς χαμηλότερη από εκείνη οποιασδήποτε καινούριας τηλεόρασης 14 ιντσών, ενώ χάρη σε αυτό μπορείτε να συνδέσετε με το monitor του PC οποιαδήποτε άλλη συσκευή εκπομπής εικόνας (π.χ. βίντεο), με σκοπό την ανεβασμένη ποιότητα απεικόνισης. Φανταζόμαστε πως ο κατάλογος των πιθανών χρήσεων είναι μακρύς.

ΕΤΑΙΡΙΑ: AIMS LABS
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης & Συνεργάτες ΑΕΒΕ, Συγγρού 142 Αθήνα, τηλ.: 9242072
ΤΙΜΗ: 21.000 δρχ. (χωρίς ΦΠΑ)

WINDELETE DELUXE

Μια χρήσιμη συλλογή utilities για όλους

του Σπύρου Παράσχη
abyss@compulink.gr

Utilities: Τι θα κάναμε χωρίς αυτά; Βλέπετε, οι υπολογιστές και τα δεδομένα μας απειλούνται από δεκάδες εχθρούς, όπως είναι οι ιοί, οι διακοπές του ρεύματος, τα κακοφτιαγμένα λειτουργικά και οι απρόσεκτοι χρήστες. Ετσι, τα μικρά, θαυματουργά προγραμματάκια, που αναλαμβάνουν να δημιουργούν αντίγραφα ασφάλειας των δεδομένων μας, να μας προστατεύουν από τους ιούς και να προλαμβάνουν τα όποια προβλήματα λειτουργίας ίσως ανακύψουν, μας είναι πολύτιμα.



Prowling Nightstalker
3
Creature — Nightstalker
Ελάτε στο Computer Show 98!
Ελάτε να μάθετε PORTAL
Ελάτε στο πρώτο All Portal Tournament
Παιχνίδια γιά αρχάριους & έμπειρους
Πλούσια δώρα!
Πληροφορίες: ΚΑΙΣΣΑ τηλ: 3606488
Γιά όλους όσους αγαπούν τη δράση
κάισσα
Καλλιδρομίου 8 - Αθήνα
2/2

Μια συλλογή τέτοιων προγραμμάτων, κάτω από τον παραπλανητικό τίτλο WinDelete Deluxe, κυκλοφόρησε η εταιρία IMSI, γνωστή από το Net Accelerator και την αγορά ορισμένων τίτλων της Corel. Ο λόγος που αποκαλούμε τον τίτλο παραπλανητικό είναι ότι η συλλογή δεν περιλαμβάνει μόνο το WinDelete, τον αρκετά γνωστό uninstaller της εταιρίας, αλλά διαθέτει πλήθος utilities διάφορων κατασκευαστών. Ας τα δούμε όλα με τη σειρά.

InocuLAN Antivirus της Computer Associates International

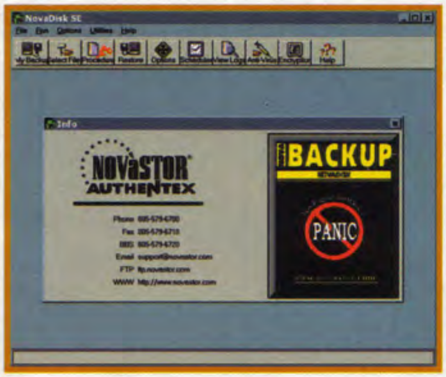
Αλλο ένα εργαλείο στη μάχη μας ενάντια στους... δεδομενοφάγους ιούς, το InocuLAN Antivirus διαθέτει όλα τα χαρακτηριστικά που έχουμε συνηθίσει στα προγράμματα του είδους. Μπορεί να ελέγξει οποιοδήποτε δίσκο του συστήματος μας κατ' επιλογή ή να προγραμματιστεί για αυτόματους περιοδικούς ελέγχους. Εχει τη δυνατότητα να ελέγξει ακόμα και συμπιεσμένα αρχεία, τα οποία όμως δεν μπορεί να καθαρίσει. Επιπλέον αναγνωρίζει πλήθος ιών, ενώ μπορεί να ενημερωθεί μέσω



Internet για τις νέες εκδόσεις τους. Διαθέτει διάφορα επίπεδα προστασίας, ανάλογα με το πόσο εκτεθειμένος ή μη είναι ο υπολογιστής σας. Γενικά, το InocuLAN δείχνει λίγο αργό στον έλεγχο αλλά προσφέρει αποτελεσματική προστασία.

NovaBack SE & NovaDisk SE της Novastor

Αυτά τα δύο προγράμματα αναλαμβάνουν τη δημιουργία αντιγράφων ασφάλειας των δεδομένων σας καθώς και την ανάκτηση αυτών. Το μεν NovaBack αντιγράφει σε ταινίες (tape streamers), το δε NovaDisk σε δίσκους διάφορων ειδών και μεγεθών (π.χ. ZIP drives). Αμφότερα επιτρέπουν την εύκολη επιλογή των προς αντιγραφή δεδομένων, τη συμπίεσή τους, τη διάγνωση προβλημάτων στα μέσα αποθήκευσης ή τα ίδια τα backup, καθώς και τη δημιουργία βαθμιαίων ή προκαθορισμένων backup sets. Επίσης, το συμπληρωματικό πρόγραμμα NovaBoot επιτρέπει τη δημιουργία ολοκληρωμένων αντιγράφων του συστήματός σας, για



την ανάκτησή τους σε περίπτωση μιας απευκταίας καταστροφής.

DataSafe των Authentex και Novastor

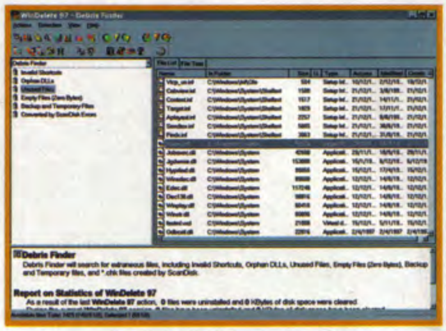
Η προστασία των δεδομένων σας από τα αδιάκριτα βλέμματα είναι πολύ σοβαρή υπόθεση, την οποία το DataSafe αναλαμβάνει να διεκπεραιώσει. Τρέχοντάς το θα εμφανιστεί ένα παράθυρο με τη μορφή χρηματοκιβωτίου. Αφού ορίσετε έναν κωδικό με τον οποίο θα ανοίγετε το χρηματοκιβώτιο, μπορείτε να μετακινήσετε μέσα σε αυτό όσα αρχεία θέλετε να προστατεύσετε, είτε αυτά βρίσκονται στο δικό



σας υπολογιστή είτε στο τοπικό δίκτυο (LAN). Επίσης μπορείτε να αποστείλετε ολόκληρο το κιβώτιο με τα περιεχόμενά του μέσω e-mail, καθώς και να θωρακίσετε την προστασία σας με ειδικό hardware, η ύπαρξη του οποίου απαιτείται -μαζί με τη γνώση του κωδικού- για να δείτε τα φυλαγμένα δεδομένα. Για όσους νοιάζονται για τεχνικές λεπτομέρειες, αναφέρουμε ότι στην "καρδιά" του DataSafe βρίσκεται ο 64-bit αλγόριθμος με την ονομασία Blowfish.

WinDelete της IMSI

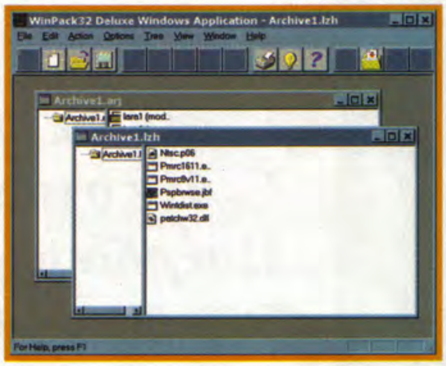
Η διατήρηση της "φόρμας" ενός υπολογιστή δεν είναι εύκολη υπόθεση. Με τις συνεχείς εγκαταστάσεις προγραμμάτων ο δίσκος γεμίζει με χιλιάδες αρχεία, πολλά από τα οποία δεν έχουν λόγο ύπαρξης (π.χ. θα έπρεπε να έχουν σβηστεί μαζί με το πρόγραμμα που τα χρησιμοποιούσε). Τα Windows 95 διαθέτουν βέβαια την επιλογή Add/Remove programs στο Control Panel, αλλά αυτή δεν είναι αρκετή. Για την αντιμετώπιση αυτού του προβλήματος υπάρχουν οι λεγόμενοι uninstallers, όπως το WinDelete της IMSI, που είναι το βασικότερο πρόγραμμα του πακέτου. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα που αναλαμβάνει το βαρύ καθήκον της συνεχούς παρακολούθησης του υπολογι-



στή και της καταγραφής των αλλαγών που προκαλεί κάθε πρόγραμμα που εγκαθιστάτε, ώστε να γίνει δυνατή η πλήρης και ασφαλής απομάκρυνσή του. Πέραν αυτού, το WinDelete διαθέτει εργαλεία για τον εντοπισμό και τη διαγραφή άχρηστων προγραμμάτων, παλιών DLLs, κενών και προσωρινών αρχείων, ώστε να αποδεσμευτεί πολύτιμος χώρος στο δίσκο.

WinPack 32 Deluxe της AshSoft

Τόσο για την αποθήκευση όσο και για τη μεταφορά προγραμμάτων και δεδομένων είναι απαραίτητη η συμπίεσή τους, αφού εξοικονομεί χώρο και χρόνο. Ετσι, το σχετικό πρόγραμμα συμπίεσης/αποσυμπίεσης που περιλαμβάνεται



στο πακέτο είναι από τα πλέον χρήσιμα. Το WinPack 32 είναι ιδιαίτερα "πολυτάλαντο", αφού υποστηρίζει διάφορα γνωστά και μη formats (zip, lha, arj, gzip, uuencode, tar, zoo κ.λπ.) και απαλλάσσει από την ανάγκη για χρήση δεκάδων διαφορετικών σχετικών utilities.

WinTuner της Silverlock Software

Πρόκειται για ένα πρόγραμμα που αναλαμβάνει να εντοπίσει προβλήματα στη λειτουργία ή την απόδοση του υπολογιστή και να τα αντι-

μετωπίσει είτε προτείνοντας λύσεις είτε κάνοντας αλλαγές στις ρυθμίσεις του συστήματος. Είναι χρήσιμο για τον άπειρο χρήστη, γιατί επεξηγεί διάφορα χαρακτηριστικά των Windows (registry, μηνύματα λάθους κ.λπ.) και δίνει tips για την επιτάχυνση διάφορων λειτουργιών. Ενας έμπειρος χρήστης, από την άλλη, θα βρει ενδιαφέρουσες ορισμένες λειτουργίες, που δείχνουν ποιο υποσύστημα του υπολογιστή ευθύνεται για προβλήματα απόδοσης. Συνολικά πρόκειται για ένα ενδιαφέρον βοηθητικό πρόγραμμα, που όμως υπόσχεται περισσότερα από όσα προσφέρει.

RamGate της Ni-Tech

Τα Windows έχουν την κακή συνήθεια να κολλάνε. Δεν χρειάζεται να είναι κάποιος ειδήμονας της Πληροφορικής για να το καταλάβει. Το RamGate είναι ένα πρόγραμμα που προσπαθεί να βελτιώσει λίγο αυτή τη δεδομένη κατάσταση. Αφού το εκτελέσετε, αναλαμβάνει να ελέγχει τους πόρους του συστήματος η έλλειψη των οποίων είναι η βασικότερη αιτία των κολλημάτων, ενώ επεμβαίνει στον τρόπο με τον οποίο τα Windows διαχειρίζονται τη μνήμη, ώστε να βελτιστοποιήσει τη σταθερότητά τους. Στην πράξη το RamGate όντως βελτιώνει την κατάσταση, αλλά μην περιμένετε με τη χρήση του να μετατραπούν ξαφνικά τα Windows σε Unix ή Workbench.

ΕΤΑΙΡΙΑ: IMSI
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95, 486 DX/100, 8MB RAM, CD-ROM drive

THE SMURFS

Ο κακός Δρακουμέλ έχει άγριες διαθέσεις

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

Τα στρουμφάκια σίγουρα τα ξέρετε. Είχαν κάνει την εμφάνισή τους στην ελληνική τηλεόραση προ αμνημόνευτων χρόνων και μαζί τους είχαν μεγαλώσει αρκετά παιδάκια (ένα από αυτά ήταν και ο γράφων). Αυτό που ίσως δεν ξέρετε είναι ότι η γαλλική Infogrames είναι η παραγωγός ενός ευχάριστου platform με θέμα τα αξιαγάπητα μπλε πλασματάκια, που εντάσσεται στη σειρά της All Cartoon Favorites.

Το χωριό των Στρουμφ αντιμετωπίζει σοβαρό πρόβλημα, γιατί ο κακός Δρακουμέλ, ο αιώνιος εχθρός των φίλων μας, μαζί με τη φθονερή γάτα του Ψιψινέλ έχει κλέψει τέσσερα από τα μέλη της αξιαγάπητης ομάδας και απειλεί ότι θα



Ο Προκόπης όλο χαρά στο στρουμφοχωριό.

τα φάει. Το βαρύ χρέος πέφτει στον Προκόπη, προκειμένου να σώσει τους Σπιρτούλη, Χαχανούλη, Λιχούδη και Στρουμφίτα από τα χέρια του κακού μάγου, προτού καταλήξουν να γίνουν στιφάδο. Δεν νομίζω να αρνηθείτε να ανταποκριθείτε στις κραυγές της Στρουμφίτας: Στρουμφίστε γρήγορα λοιπόν!

Ξεκινάτε την περιπέτεια από το στρουμφοχωριό. Εκεί πρέπει να περάσετε από τα σπίτια των υπόλοιπων κατοίκων χωρίς να τους ενοχλήσετε, για να βγείτε στο δάσος και κατόπιν στο φράγμα των Στρουμφ. Ο δρόμος για το σπίτι του κακού μάγου είναι μακρύς, αλλά στη διάθεσή σας υπάρχουν αρκετά στρουμφόμουρα, αν πεινάσετε, που σας ανταμείβουν με έξτρα ενέργεια. Επίσης, στο πέρασμά σας μην ξεχνάτε να παίρνετε τα φύλλα σασπαρίλας και τα χρυσά αστέρια. Αν μαζέψετε 25 από τα μεν πρώτα, τα ανταλλάσσετε με μια επιπλέον ζωή, τα δε δεύτερα σας δίνουν πρόσβαση σε μυστικές πίστες. Ακόμη, η Στρουμφίτα ήταν αρκετά έξυπνη ώστε να αφήσει πεταμένα εδώ και εκεί διάφορα κουκλάκια στρουμφ, τα οποία αν συλλέξετε σας δίνουν επιπλέον ζωές. Αν ελευθερώσετε κάποιο από τα φυλακισμένα στρουμφάκια, αυτό από ευγνωμοσύνη θα σας βοηθήσει να σώσετε και τα υπόλοιπα (ανέκαθεν τα Στρουμφ φημίζονταν για την ενότητα και την ομόνοιά τους). Ετσι, ο Χαχανούλης θα πετά στους αντιπάλους τα εκρηκτικά δωράκια του (χι χι χι!), ο Σπιρτούλης θα σας βοηθήσει με τη σοφία του σε κάποιες πίστες-παζλ και ο Λιχούδης θα κρατά σε απόσταση την Ψιψινέλ με τα λαχταριστά κέικ του.

Από αισθητικής άποψης το παιχνίδι δεν μας εντυπωσίασε (άλλωστε υπάρχουν πολύ καλύτερα σύγχρονα platform), αλλά δεν μας άφησε και ιδιαίτερα άσχημες εντυπώσεις. Τα γραφικά του είναι σχεδιασμένα στο χέρι και δεν διαφέρουν πολύ από τους ήρωες της σειράς κινούμενων σχεδίων. Τα background graphics των τοποθεσιών έχουν αποδοθεί όμορφα. Μάλιστα υπάρχουν και παράλληλα επίπεδα scrolling στο σκηνικό, στοιχείο που προσθέτει στο σύνολο. Η καρτουνίστικη διάθεση, που είναι παντού διάχυτη, κάνει το παιχνίδι σχετικά διασκεδαστικό. Εντούτοις μάλλον άστοχη επιλογή αποτελεί η μουσική επένδυση του τίτλου. Ενα μέτριο κομμάτι ακούγεται κατά τη διάρκεια της περιήγησής σας, το οποίο ύστερα από λίγη ώρα καταντά μονότονο και βαρετό. Speech ή samples δεν υπάρχουν καθόλου και όλα τα ηχητικά εφέ είναι πολύ χαμηλής ποιότητας. Επίσης το gameplay δεν θα σας ενθουσιάσει, καθώς είναι σχετικά αργό. Σημειώστε δε ότι δεν υπάρχει επιλογή για να σώσετε τη θέση σας. Αντ' αυτού σε κάποιες πίστες δίνεται ένας κωδικός, τον οποίον κατόπιν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στο αρχικό μενού για να ξεκινήσετε το παιχνίδι από εκεί όπου χάσατε την τελευταία φορά.

Το CD περιέχει δύο εκδόσεις, μία για Windows και μία για DOS. Στην έκδοση για Windows το παιχνίδι παίζει μόνο στα 256 χρώματα και μόνο από παράθυρο - κάτι αρκετά εκνευριστικό, πιστέψτε μας.

Γενικά ο τίτλος απευθύνεται σε παιδιά μικρότερης ηλικίας, αν και υπάρχουν ανάλογοι τίτλοι που είναι σαφώς ανώτεροι. Αν δεν ανήκετε στους fans της σειράς, προτιμήστε κάτι άλλο.

ΕΤΑΙΡΙΑ: INFOGRAMES
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486 DX στα 33MHz, 6MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο, 8MB RAM, CD-ROM drive διπλής ταχύτητας, κάρτα γραφικών VGA 256 χρωμάτων
ΔΙΑΘΕΣΗ: Multirama-Γερμανός, Βουλιαγμένης 534, Αλιμος, τηλ.: 9966660
ΤΙΜΗ: 10.000 δρχ.

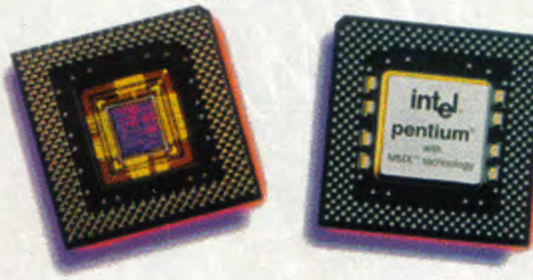

Ξεκινάμε την εξερεύνηση
του Διαστήματος...
ΑΦΙΕΡΩΜΑ
40 ΧΡΟΝΙΑ
ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ
ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ
Πού βρισκόμαστε
σήμερα;
ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΣΤΟ
1ο ΤΕΥΧΟΣ
SOHO
Το χρονικό μιας
παρ' ολίγον
απώλειας
Ο GLENN
ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ
ΣΕ ΤΡΟΧΙΑ
ΑΠΟΣΤΟΛΗ PLANET-B
ΤΕΧΝΗΤΟ ΦΕΓΓΑΡΙ
ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ
ΦΑΝΤΑΣΙΑ
Πόσο επιστημονική
είναι;
ΔΩΡΟ ΑΦΙΣΑ!
"Αποστολές
σε εξέλιξη"
MillenniuM
ΔΙΑΣΤΗΜΑ
40
ΧΡΟΝΙΑ
ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗΣ
Ιστορικές αποστολές
Πού βρισκόμαστε σήμερα
Τι μας επιφυλάσσει το μέλλον
Επιστημονική Φαντασία
Πόσο επιστημονική είναι;
Ο Glenn επιστρέφει
σε τροχιά
SOHO
Το χρονικό μιας
παρ' ολίγον απώλειας
Τεχνητό Φεγγάρι
Stephen Hawking
Διάλεξη στη Σάμο
Αποστολή Planet B
Ιάπωνες στον Άρη
ΑΠΟ ΤΟΝ
ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟ ΚΑΙ
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΣΤΑ
ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ
1.300 ΔΡΧ.
Ελάτε
Μαζί μας!
MillenniuM
ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας

...ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ ΓΙΑ HOT GAMING!

Η "καρδιά" του PC μας

Ο καταιγισμός νέων επεξεργαστών από την Intel και τους ανταγωνιστές της έχει προκαλέσει "αφηνιασμένη" πτώση στις τιμές προς όφελος του καταναλωτή. Στο παρόν άρθρο θα αναφερθούμε στους επεξεργαστές που διατίθενται ήδη στην αγορά και προτείνονται για παιχνίδια, καθώς και στα νέα προϊόντα που πρόκειται να παρουσιάσουν οι κατασκευαστές μέχρι το τέλος του χρόνου που διανύουμε.





Σε γενικές γραμμές, η πιο σοφή επιλογή για τους gamers είναι ο νέος Pentium II με την ονομασία Celeron. Ο πρώτος Celeron που παρουσίασε η Intel έτρεχε με συχνότητα 266MHz, ενώ σύντομα ακολουθήθηκε από μία έκδοση των 300MHz. Η διαφορά των Celeron από τους κανονικούς Pentium II είναι ότι δεν διαθέτουν ενσωματωμένη μνήμη cache δεύτερου επιπέδου (2nd level cache), ως εκ τούτου διαθέτουν πολύ χαμηλότερο κόστος κατασκευής. Ωστόσο οι επιδόσεις που επιτυγχάνουν είναι πολύ κατώτερες από αυτές των Pentium II, ιδιαίτερα στις τυπικές εφαρμογές γραφείου, που χρησιμοποιούν οι περισσότεροι χρήστες.

Οι επιδόσεις που θα πρέπει να περιμένετε στις ανωτέρω εφαρμογές των Windows 95/98 τόσο από τον Celeron των 266MHz όσο και από εκείνον των 300MHz βρίσκονται σε επίπεδα κατά τι χαμηλότερα από έναν Pentium MMX 233MHz, ενώ σε καμία περίπτωση δεν αγγίζουν ακόμα και τον "μικρότερο" Pentium II. Ωστόσο κάτω από τα Windows NT 4.0 οι Celeron αποκτούν σημαντική υπεροχή έναντι των Pentium MMX στις επαγγελματικές εφαρμογές, ενώ δεν κατορθώνουν να ξεχωρίσουν στις εφαρμογές γραφείου. Σε κάθε περίπτωση πάντως στα Windows 95/98, εκτός από τα παιχνίδια, δεν θα διαπιστώσετε σχεδόν καμία διαφορά ανάμεσα στις επιδόσεις των δύο Celeron.

Τα παιχνίδια, από την άλλη, δείχνουν να πλήττονται σε μικρότερο βαθμό από την έλλειψη της cache, όπως απέδειξαν οι μετρήσεις από ανεξάρτητα sites του Internet, χάρη στην ισχυρή FPU του Celeron, που, σημειωτέον, είναι πολύ ταχύτερη από οτιδήποτε προσφέρει ο ανταγωνισμός. Ετσι, ο Celeron 300MHz προσεγγίζει σε επιδόσεις τον Pentium II 266MHz, ενώ ο Celeron 266MHz παρέχει αυσιαστικά τις ίδιες επιδόσεις με τον Pentium II 233MHz.

Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, ο Celeron 266MHz κοστίζει μόλις 38.000 δραχμές, ενώ η έκδοση των 300MHz δεν θα σας στοιχίσει περισσότερες από 47.000 δραχμές. Αντίστοιχα, ο Pentium II 233MHz κοστίζει 55.000 δραχμές, ο Pentium II 266MHz 73.000 δραχμές, ενώ ο Pentium II 300MHz 96.000 δραχμές. (Ολες οι τιμές περιλαμβάνουν ΦΠΑ.)

Στα κύρια ατού των Celeron όμως δεν είναι μόνο η χαμηλή τιμή τους αλλά και η δυνατότητά τους να υποστούν overclocking ("πουσάρισμα") με μεγάλη ευκολία. Ετσι, η έκδοση των 266MHz λειτουργεί με ευκολία στα 400MHz (με μέγιστη δυνατή τιμή τα 448MHz), ενώ εκείνη των 300MHz δεν παρουσιάζει κανένα πρόβλημα στα 450MHz.



Η δεύτερη γενιά Celeron, που παρουσιάστηκε στις 24 Αυγούστου, αναμένεται στο προσεχές μέλλον να αντικαταστήσει τους κανονικούς Pentium II. Οι νέοι Celeron με την κωδική ονομασία Mendocino βγαίνουν σε εκδόσεις των 300 και 333MHz και προσφέρουν επιδόσεις αντάξιες των αντίστοιχης συχνότητας Pentium II, ενώ κοστίζουν σημαντικά λιγότερο. Οι αυξημένες επιδόσεις των νέων Celeron επιτυγχάνονται χάρη στην ενσωματωμένη cache δεύτερου επιπέδου, χωρητικότητας 128KB. Αντίθετα όμως με τους Pentium II, όπου η cache επικοινωνεί με το chip εξωτερικά, στους Mendocino είναι ενσωματωμένη στον ίδιο τον επεξερ-



γαστή. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα η συχνότητα λειτουργίας της cache να συμβαδίζει με τη συχνότητα λειτουργίας του επεξεργαστή, τη στιγμή που στους Pentium II τα 512KB cache δεύτερου επιπέδου τρέχουν πάντα στο μισό της συχνότητας του επεξεργαστή. Ετσι, π.χ. ο Mendocino των 300MHz λειτουργεί την cache του στα 300MHz, ενώ ο Pentium II της αντίστοιχης συχνότητας μόλις στα 150MHz.

Στα Windows 95/98 ο Celeron 300A MHz (όπως ονομάζεται το νέο chip) παρουσιάζει ουσιαστικά τις ίδιες επιδόσεις με του Pentium II 300MHz, ενώ αντίστοιχη είναι η κατάσταση με τον Celeron 333MHz, που προσεγγίζει τις επιδόσεις του Pentium II 333MHz. Στα Windows NT 4.0 το χάσμα ανάμεσα στους δύο Celeron και τους κανονικούς Pentium II δείχνει να βρίσκεται περίπου στα ίδια επίπεδα με μία ελαφρά επικράτηση των Pentium II, που όμως δεν είναι άξια αναφοράς. Τέλος, όσον αφορά στα παιχνίδια, οι νέοι Celeron δεν έχουν να ζηλέψουν τίποτα από τους Pentium II, αφού σε κάθε περίπτωση παρουσιάζουν αντίστοιχες επιδόσεις.

Στην ελληνική αγορά ο Celeron "Mendocino" 333MHz κοστίζει 85.000 δραχμές (μαζί με το ΦΠΑ), έναντι των 129.000 δραχμών του Pentium II 333MHz. Αξίζει να σημειωθεί πως η επόμενη πτώση στις τιμές των επεξεργαστών της Intel έχει προγραμματιστεί για τις 25 Οκτωβρίου του '98.



H AMD δεν θα μπορούσε να κάτσει με "σταυρωμένα χέρια", έτσι παρουσίασε τον πολυαναμενόμενο K6-2 (πρώην K6-3D), που αμφισβητεί σοβαρά την κυριαρχία του Pentium II. O νέος επεξεργαστής διαθέτει δύο ουσιαστικές διαφορές από τον K6. H πρώτη και πιο σημαντική είναι η προσθήκη του σετ εντολών 3DNow! της AMD, που συνυπάρχει με το γνωστό MMX της Intel, ενώ η δεύτερη είναι η αύξηση της εξωτερικής συχνότητας λειτουργίας από τα 66 στα 100MHz. Το σετ εντολών 3DNow! περιλαμβάνει 21 νέες εντολές, που σκοπό έχουν να επιταχύνουν σημαντικά τα 3D γραφικά.



Για να μπορέσει όμως ο νέος επεξεργαστής να αξιοποιήσει τις δυνατότητές του, πρέπει το παιχνίδι να είναι γραμμένο ειδικά για το 3DNow! ή να υποστηρίζει το νεοφερμένο DirectX 6.0.



Στην πρώτη περίπτωση η αύξηση στις επιδόσεις είναι η καλύτερη δυνατή, αφού πλησιάζει το 100%. Για παράδειγμα, οι επιδόσεις των K6-2 στο Quake II (για το οποίο διατίθεται υποστήριξη του 3DNow! μέσω ενός patch που μπορούμε να βρούμε στο Internet) είναι πρακτικά ίδιες με των ανταγωνιστικών Pentium II!

Στη δεύτερη περίπτωση, όπου το παιχνίδι υποστηρίζει το DirectX 6.0, οι επιδόσεις αυξάνονται συνήθως μέχρι 30% ή και περισσότερο, αλλά σε καμιά περίπτωση δεν φτάνουν τα επίπεδα των ανάλογων Pentium II.

Υπάρχει και ένας τρίτος δρόμος για αύξηση των επιδόσεων στα παιχνίδια, ο οποίος όμως δεν έχει να κάνει με τους κατασκευαστές παιχνιδιών αλλά με τους κατασκευαστές καρτών γραφικών! Ετσι, εάν οι drivers μίας κάρτας γραφικών περιλαμβάνουν υποστήριξη για το 3DNow!, τότε το frame rate αυξάνεται κατά 15% περίπου. Αρκετοί είναι οι κατασκευαστές που παρέχουν αυτή τη στιγμή βελτιστοποιημένους drivers για το 3DNow!, μέσα στους οποίους συγκαταλέγονται η nVidia και η 3Dfx.

Στις λοιπές εφαρμογές, ο K6-2 ανταγωνίζεται επί ίσοις όροις τον Pentium II. Μένει λοιπόν στους κατασκευαστές παιχνιδιών να δηλώσουν ένθερμα την υποστήριξή τους για το νέο chip, κυκλοφορώντας τους τίτλους τους με τη σχετική βελτιστοποίηση.



O νέος επεξεργαστής κυκλοφορεί σε εκδόσεις των 266, 300, 333 και 350MHz. H έκδοση των 266MHz κοστίζει 47.000 δραχμές με το ΦΠΑ, ενώ εκείνη των 300MHz θα βρείτε στις 57.000 δραχμές. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, οι εκδόσεις των 333 και 350MHz δεν έχουν κάνει την εμφάνισή τους στη χώρα μας.



Μέχρι το τέλος του χρόνου η AMD θα παρουσιάσει μια έκδοση των 400MHz, ενώ μέσα στο πρώτο τρίμηνο του νέου έτους θα κάνει την εμφάνισή της μια έκδοση στα 450MHz.

Μέσα στο τελευταίο τρίμηνο του '98 η AMD αναμένεται να παρουσιάσει τον K6-3 (πρώην K6+ 3D), που θα περιλαμβάνει 256KB ενσωματωμένης cache δεύτερου επιπέδου, η οποία θα τρέχει με τη συχνότητα λειτουργίας του επεξεργαστή.

H Cyrix θα παρουσιάσει, μέχρι το τέλος του '98, την επόμενη γενιά επεξεργαστών της με την ονομασία MXi, οι οποίοι θα διαθέτουν τον καινοτόμο πυρήνα Cayenne. Οι επεξεργαστές θα βασίζονται, σύμφωνα με τους ιθύνοντες της εταιρίας, σε έναν πανίσχυρο μαθηματικό συνεπεξεργαστή (FPU), που θα επιταχύνει τα 3D γραφικά σε ανέλπιστα υψηλά επίπεδα. Για του λόγου το αληθές, ο νέος πυρήνας θα σχεδιάζει 10 εκατομμύρια τρίγωνα το δευτερόλεπτο, τιμή πέντε φορές υψηλότερη από αυτή που προσφέρει ένας Pentium II 233MHz! Θα παρέχει επίσης 15 νέες εντολές για την περαιτέρω επιτάχυνση των 3D γραφικών, του ψηφιακού βίντεο DVD και του τρισδιάστατου ήχου. Οι συχνότητες λειτουργίας των επεξεργαστών παραμένουν άγνωστες, ωστόσο οι δείκτες P-rating (που χρησιμοποιούνται για σύγκριση με Pentium II) θα κυμανθούν σε πρώτη φάση από PR300 έως PR400. PC

ΜΠΑΜ ΗΚΟΥΣΘΗ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ...

...και τα βόλια πήγαν πέρα. Εν ολίγοις και για όποιον δεν κατάλαβε, αυτή την εποχή βάρεσε ένα μεγάλο κανόνι στην αγορά Πληροφορικής.

Αν και είναι ευρέως αποδεκτό ότι η οικονομία της Ελλάδας τώρα τελευταία είναι ιδιαίτερα ανθηρή (όπως είναι γνωστό επίσης το ότι δένουμε τους σκύλους με τα λουκάνικα), οι "κανονιοβολισμοί" εκ μέρους εταιριών, ιδιαίτερα μικρομεσαίων, έχουν πολλαπλασιαστεί ανησυχητικά. Ο κ. πρωθυπουργός είμαι σίγουρος ότι μελετά το θέμα, διότι δεν χάνει ευκαιρία να μας διαβεβαιώσει ότι όλα βαίνουν καλώς. Καλώς λοιπόν βαρούν τα κανόνια από όλη την επικράτεια - σίγουρα όλα γίνονται σύμφωνα με κάποιο σχέδιο της κυβέρνησης. Εδώ θα πρέπει να διευκρινίσω για τους άδολους, αμαθείς και αδαείς ότι κανόνι=πτώχευση+λουκέτο+χρέη, άσ' τα να πάνε.
Βαρύς αχός ακούστηκε, λοιπόν, αυτόν το μήνα από το μέτωπο της Στουρνάρη. Πρόκειται για ένα επαναληπτικό κανόνι γνωστότατης εταιρίας, το οποίο όμως είχε προβλεφθεί από Κασσάνδρα του ειδικού Τύπου. Η Κασσάνδρα αυτή, αν και ανδρικού γένους, έλεγε πριν από έναν ακριβώς χρόνο: "Ακόμα δεν βάρεσε κανόνι αυτός;" ή "αν αντέξει μέχρι το καλοκαίρι θα είναι θαύμα". Και το θαύμα έγινε, άντεξε ο χριστιανός μέχρι το καλοκαίρι, αλλά δεν κατάφερε να βγάλει τον Σεπτέμβρη.
Ισως να μην είναι τυχαίο το ότι η πορεία της συγκεκριμένης εταιρίας ακολουθεί σχεδόν κατά πόδας την πορεία της ξένης γνωστής εταιρίας παιχνιδιών, η αντιπροσώπευση της οποίας ήταν αυτή που ανέδειξε εκ πρώτης την πτωχεύσασα πλέον ελληνική εταιρία. (Πολλές εταιρίες μπλέξαμε, γι' αυτό ας ονοματίσουμε την ελληνική εταιρία Σχεδιογραμμή, για να ξέρουμε για τι πράγμα μιλάμε.)
Πριν από μερικά χρόνια, κανείς δεν θα πίστευε ότι η Σχεδιογραμμή θα είχε τέτοια κατάληξη, εκτός ίσως από τους λίγους και εκλεκτούς (μην κοιτάτε εμένα), οι οποίοι γνώριζαν καλύτερα πρόσωπα και πράγματα. Ιδίως πρόσωπα. Τέλος πάντων, η εταιρία αυτή γιγαντώθηκε πριν από περίπου μία πενταετία, έχοντας αναλάβει μια σειρά αντιπροσωπιών από εταιρίες παιχνιδιών. Τα ονόματα που αντιπροσώπευε ήταν τόσο ηχηρά, που για λίγο καιρό κανείς δεν τολμούσε να της "κουνηθεί" στην παιχνιδαγορά των PCs. Οι καιροί όμως αλλάζουν και η εταιρία, έχοντας επαναπαυθεί στις δάφνες της, άρχισε σιγά-σιγά να χάνει τις "αποκλειστικές αντιπροσωπίες" της (πολλές από τις οποίες δεν είχε καν) από νέες και φιλόδοξες εταιρίες του χώρου. Ηταν φανερό πια ότι η εταιρία έφθινε, είχε περάσει πια το ζενίθ της, ωστόσο δεν ήταν και του πεταματού. Ο ιδιοκτήτης έκανε ορισμένες προσπάθειες για να τη σώσει, αλλά όπως αποδείχτηκε οι κινήσεις αυτές ήταν προς λάθος κατεύθυνση. Τα χρέη μεγάλωσαν και οδήγησαν μια ωραία (;) πρωία του Σεπτέμβρη στην πυροδότηση του κανονιού της εν λόγω εταιρίας. Σύμφωνα με πληροφορίες, όλα τα μαγαζιά που είχε στην κατοχή της θα πουληθούν, ακόμα και τα περιοδικά που εξέδιδε ο ιδιοκτήτης θα κλείσουν πλην ενός, αλλά οι κακές γλώσσες λένε ότι ακόμα και η πώληση αυτή δεν φτάνει για να πληρώσει τα σπασμένα. Πόσα χρωστάει; Ποιος ξέρει. Οι φήμες είναι τόσο αντιφατικές μεταξύ τους που δυσκολεύομαι να πιστέψω κάποια από αυτές. Η μία μιλάει για 16 εκατομμύρια -τα οποία είναι μικρό ποσό αν σκεφτεί κανείς την οικονομική επιφάνεια της εταιρίας- και η άλλη για 500 εκατομμύρια - η άλλη άκρη, πολύ μεγάλο το ποσό.
Τα πολλά λόγια είναι φτώχεια όμως. Μια εταιρία με πολύχρονη παράδοση στο χώρο μάς άφησε χρόνους. Ισως παραμείνει με την ίδια ονομασία, αλλά με διαφορετικό ιδιοκτήτη και καθεστώς. Ισως αλλάξει συθέμελα. Κανείς δεν ξέρει, παρά μόνον ο ενδιαφερόμενος που ακούγεται ότι θα την αγοράσει όπου να 'ναι. Στερνή μου γνώση να σ' είχα πρώτα.
Βέβαια, κυκλοφορούν και άλλες φήμες στην αγορά. Οτι δηλαδή ο ιδιοκτήτης της Σχεδιογραμμής προτού... βαρέσει το κανόνι είχε μιλήσει με διάφορα παιχνιδομάγαζα και τους είχε τάξει ότι θα τους φέρει τα νέα hot παιχνίδια της σαιζόν σε κάτι φοβερές τιμές. Για να τα παραγγείλει όμως, χρειαζόταν χρήματα γι' αυτό και τους ζήτησε να τον προπληρώσουν με επιταγές, κάτι που έκαναν οι καταστηματάρχες. Τι έκανε λοιπόν ο δικός σου: Πήγε στην τράπεζα και "έσπασε" τις επιταγές (εν ολίγοις τις προ-είσπραξε - η τράπεζα κρατάει μια σημαντική προμήθεια), οι οποίες έφταναν στο ύψος των τριακοσίων-και-βάλε εκατομμυρίων δραχμών. Τσέπωσε το χρήμα, τράβηξε και μια πτώχευση, καβάλησε το αεροπλάνο και μη τον είδατε τον Παναή.
Τώρα σε ποια χώρα της Λατινικής Αμερικής βρίσκεται, θα σας γελάσω...

LINUX RULEZ!

Μέσα στο γενικό χαμό, να και άλλο ένα γράμμα που επιβεβαιώνει τη θεωρία ότι το Linux είναι εδώ!

Για άλλη μια φορά έπιασα τον εαυτό μου να κοιμάται με τα τσαρούχια. Οι ενδείξεις βέβαια ότι κάτι τρέχει στο χώρο του Linux ήταν έντονες, ιδιαίτερα τον τελευταίο καιρό. Ποιος ξέρει; Απηυδισμένοι ίσως οι χρήστες από το λειτουργικό σύστημα το οποίο σύμφωνα με τη Microsoft σχεδιάστηκε για να καλύπτει τις απαιτήσεις τους, στράφηκαν σε πιο δραστικές αλλά σοβαρές λύσεις. Και το "ρεύμα Linux", από αεράκι που ήταν στην αρχή, έγινε μια τραμουντάνα αρκετά ισχυρή ώστε να ακούγεται και να παρασύρει όλο και περισσότερους χρήστες στο πέρασμά της.
Ωστόσο, η αλήθεια είναι ότι ποτέ δεν πίστεψα στο Linux, αυτό θέλω να το παραδεχτώ δημοσίως και ενώπιόν σας. Τώρα πιστεύω ότι ήμουνα μακριά νυχτωμένος.
Για να δούμε, όμως, τι μας λέει ο Σταύρος...

Αγαπητέ Master,
Συγχαρητήρια για τη στήλη, είναι πραγματικά έξοχη! Αφορμή για το γράμμα μου είναι η επιστολή του Horny Diablo (τ. 98) και η ηττοπάθειά του. Ναι! Και εγώ χρησιμοποιώ Windows 95 Service Pack 98 (sic) και αυτό λόγω του Red Alert και κάποιων άλλων παιχνιδιών που έχω. Ομως σε κάθε ευκαιρία μπαίνω

σε καθαρό DOS και τις περισσότερες εργασίες που έχουν σχέση με αρχεία τις εκτελώ από DOS (το PC μου εξάλλου δεν είναι τόσο καινούριο: P75 με 16MB RAM και 2GB HDD).
Εξάλλου υπάρχει και τρόπος να αντισταθείς: το Linux! Ειδικά το Slackware και το Redhat Linux συνοδεύονται από αρκετά utilities/games στα CDs τους, οπότε ποιος ο λόγος να μην το βάλω; Πάρτε κι εσείς το Linux και πείτε "αντίο, Microsoft!" (δείτε και το www.linux.gr για περισσότερες πληροφορίες).
Φιλικά
Σταύρος "The zombie" Γιαννούρης

Αν και δεν αισθάνομαι άνετα με τα zombies, σκοπεύω να ακολουθήσω την παρότρυνσή του και να δοκιμάσω την τύχη μου με το Linux. Να αποχαιρετίσεις τη Microsoft βέβαια δεν είναι τόσο απλό, ωστόσο είναι μια καλή αρχή...

ΠΑΡΕ SYSOP ΝΑ ΔΕΙΣ ΚΑΛΟ

Εχω ακούσει κι έχω ακούσει ιστορίες για σύσοπες. Ο συγκεκριμένος όμως το παράκανε!

Ξέρετε ποιος είναι ο καλύτερος τρόπος να διαπιστώσετε αν το κέντρο του ΟΤΕ είναι "πεσμένο" ή όχι; Σύμφωνα με τον σύσοπα του παραμυθιού (sysop: SYStem OPerator - άντε, όλα εγώ θα σας τα μαθαίνω;), αρκεί να τηλεφωνήσετε στη Roma Pizza! Μάλιστα, κύριοι! Ενα τηλεφωνηματάκι στη γνωστή πιτσαρία θα λύσει όλες τις απορίες σας για τα χαλασμένα κέντρα του ΟΤΕ. Αχ, Ηρώδη, Ηρώδη!
Ηταν μια συνηθισμένη ημέρα σε γνωστό παροχέα Internet της ελληνικής αγοράς. Τώρα που το σκέφτομαι, όχι και τόσο συνηθισμένη, καθώς είχε μόλις "πέσει" το κέντρο του Hellascom, το κέντρο δηλαδή του ΟΤΕ που υποστηρίζει τις ψηφιακές επικοινωνίες υψηλών ταχυτήτων. Καταλαβαίνετε τώρα, πανικός, τηλέφωνα στον ΟΤΕ, κακές λεξούλες, φιλοφρονήσεις με τους υπαλλήλους του ΟΤΕ, τα γνωστά. Τελικά ο ΟΤΕ τους λέει ότι το κέντρο θα επισκευαστεί εντός ολίγων... ωρών και να μην τους ζαλίζουν τον έρωτα.
Ετσι, ο σύσοπας έπρεπε να ελέγχει κάθε λίγο και λιγάκι αν επισκευάστηκε το συγκεκριμένο κέντρο του ΟΤΕ μέσω ειδικών εντολών του συστήματος.
Εξαφνα, όμως, του ήρθε μια φαεινή ιδέα. Το κέντρο που εξυπηρετεί το Hellascom εξυπηρετεί επίσης τα τετραψήφια τηλέφωνα - όπως αυτό της Roma Pizza. Ετσι, αντί να ελέγχει τον υπολογιστή, έπαιρνε το τηλέφωνο της Roma Pizza, το οποίο πράγματι είχε πρόβλημα. Επαιρνε κάθε λίγο και λιγάκι - πολύ πιο εύκολο από το να ελέγχει τη γραμμή μέσω του υπολογιστή - και μόλις η γλυκιά φωνή απάντησε από το άλλο άκρο της γραμμής "Roma Pizza, λέγετε!", ο δικός σου κλείνει το ακουστικό και ελέγχει τη γραμμή μέσω του υπολογιστή. Το κέντρο είχε πράγματι επισκευαστεί. Τέτοιο network administration δεν έχω ξαναματαδεί...

ΜΕΓΑΛΗ ΠΙΚΡΑ!

Βρε παιδιά, κάποιον Richie Blackmore τον έχετε ακουστά; Μήπως υπάρχουν δύο και δεν το ξέρω;

Στις 22 (και παραλίγο 21) του Σεπτέμβρη έγινε στο θέατρο Λυκαβηττού μια συναυλία με επίσημο προσκεκλημένο τον Richie Blackmore. Για όσους δεν γνωρίζουν, ο Blackmore είναι ένας από τους μεγαλύτερους κιθαρίστες όλων των εποχών, μεγαλύτερος ακόμα κι από τον Eric Clapton - κι ας μη συμφωνεί μαζί μου η Lucy. Ιδρυτικό στέλεχος των θρυλικών Rainbow και Deep Purple, ο Blackmore έγινε σύντομα είδωλο των ροκάδων - και όχι αναγκαστικά των σκληροπυρηνικών.
Ως γνωστόν, στο "PC Master" τέτοιες συναυλίες δεν τις χάνουμε, καθώς -όπως ίσως δεν γνωρίζετε- οι μανάδες μας αντί για νανουρίσματα μας τραγουδούσαν τα Smoke on the Water, Man on the Silver Mountain, Temple of the King, Catch the Rainbow και Poor Man's Moody Blues (άσχετο). Εκείνο το βραδάκι λοιπόν της 22ας Σεπτεμβρίου κινήσαμε, για άλλη μια φορά, για το θέατρο του Λυκαβηττού. Ολοι ήταν εκεί: Πατρίκος, Κράτσας, Τσουρινάκης. Πλήρες το team μεν, άμαθο δε όπως αποδείχτηκε. Ξεκινήσαμε λοιπόν μια παρέα ροκάδων, με σκοπό να ακούσουμε το είδωλο της βρεφικής μας ηλικίας (εχμ...), να δούμε τα δάχτυλα του Blackmore να ζωγραφίζουν στην ταστιέρα της Stratocaster (αν θυμάμαι καλά ο Blackmore είχε εμμονή με τις Fender και όχι με τις Gibson, αλλά μπορεί να κάνω και λάθος). Με παρόμοια συναισθήματα ανέβηκαν και οι υπόλοιποι της παρέας - μπορούσες να το δεις στο αγριεμένο τους βλέμμα, στα δάχτυλά τους που έπαιζαν νοητά το σόλο του Child in Time. The Wild Side of "PC Master"! Let's Rock!
Μπαίνουμε τέλος πάντων κατά τις 9 το βράδυ και αφού ακούμε για κάνα δίωρο τους νέους μουσικούς και χαβαλεδιάζουμε, κατά τις εντεκάμιση ανεβαίνει στη σκηνή ο παμμέγιστος Richie. Αυτοί εκεί κάτω στην πλατεία είχαν αλλοφρονήσει και εμείς πιο πάνω δεν είμαστε σε καλύτερη κατάσταση - γιατί να το κρύψομεν άλλωστε; Ολα αυτά όμως μέχρι που ο Blackmore έπαιξε το πρώτο κομμάτι. Αυτοί στην πλατεία συνέχιζαν να είναι αλλόφρονες, εμάς όμως μας έφυγε όλη η διάθεση. Ορε, τι ήταν αυτό; Περίμενα να δω τον βασιλιά Αρθούρο να σκάει μύτη χορεύοντας με τη lady Marion και τον Lancelot αγκαζέ. Λάνσι! Τέτοια στροφή στις μουσικές προτιμήσεις; Ο Richie Blacmore μπαρόκ; Από ροκάς έγινε... μπαροκάς;
Ω, ρε, πίκρα! Λίγο πήγε να μας ανεβάσει όταν ξεκίνησε το Temple of The King σε μια αναλαμπή της νιότης του, αλλά η φωνή της τραγουδίστριας μας τα χάλασε. Καμιά σχέση με τον Dio - τι τα θες τι τα γυρεύεις, γέρασε ο Blackmore.
Α, ρε Blackmore, κι άλλοι γέρασαν, αλλά δεν κάνανε έτσι. Λοιπόν να μου το θυμηθείτε: Αυτή η πώς-τη-λένε τον κατάντησε έτσι.

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM



Για ακόμη μία φορά το PC MASTER σας προ(σ)καλεί να δοκιμάσετε την τύχη και τις γνώσεις σας στο διαγωνισμό που διοργανώνει για εσάς! Γιατί...

...ΤΟ PC MASTER "ΕΠΙΜΕΝΕΙ" ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ!

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

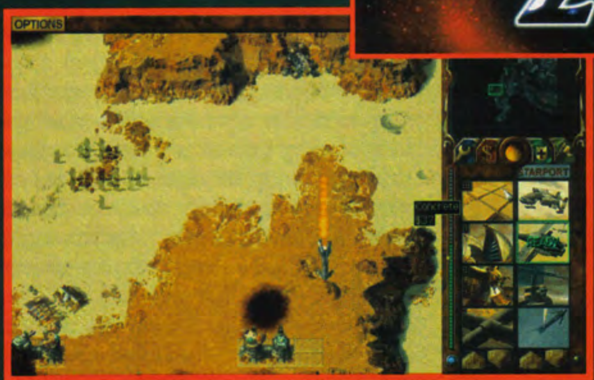
Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Οκτωβρίου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δελτία συμμετοχής που εσωκλείονται στο περιοδικό) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 19 Νοεμβρίου, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 16η Νοεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Δεκεμβρίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 21 Δεκεμβρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος νικητής δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα από τους 10 επιλαχόντες που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και τη CD-MEDIA.

10 ΤΥΧΕΡΟΙ

θα κερδίσουν από ένα CD-ROM του εκπληκτικού strategy game









ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ CD-MEDIA

Στο δελτίο συμμετοχής σάς δίνονται ορισμένες απλές ερωτήσεις, στις οποίες καλείστε να απαντήσετε. Απαντώντας σωστά, συμμετέχετε σε κλήρωση που θα αναδείξει τους νικητές. Στείλτε τα δελτία σας μέχρι τις 16 Νοεμβρίου.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός PC MASTER".

1. Πόσες είναι οι φυλές του Dune 2000;
1. ....

2. Πώς λέγεται ο πλανήτης στον οποίο διαδραματίζεται το παιχνίδι;
2. ....

3. Πώς λέγεται η πρώτη ύλη που χρησιμοποιείται στο παιχνίδι;
3. ....

ΕΠΩΝΥΜΟ:...ΟΝΟΜΑ:...
ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:........................ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:...
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΠΟΛΗ:.. Τ.Κ.:..ΤΗΛ.:.......................

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

ΒΙΑ & COMPUTER GAMES
Μύθοι και... πραγματικότητα!

Με τις επικείμενες κυκλοφορίες του Carmageddon 2 και του Diablo 2, επανέρχονται στη μνήμη μας οι "κραυγές αγωνίας" των τηλεοπτικών καναλιών για τη βιαιότητα των παιχνιδιών και τη "διαφθορά της νεολαίας". Πόσο επικίνδυνη είναι τελικά η βία που απεικονίζεται στα computer games; Είναι άραγε δικαιολογημένες οι υπερβολές των ΜΜΕ σχετικά με την επιρροή της; Ελπίζουμε ότι αυτό το άρθρο θα αποτελέσει έναυσμα για την αναθεώρηση κάποιων απόψεων και για περαιτέρω διάλογο.

Σε κοινωνικές συναντήσεις και συζητήσεις, βρίσκομαι συχνά στη (δυσάρεστη) θέση του απολογητή εκ μέρους της νέας τεχνολογίας, δηλαδή όλων αυτών που περικλείει ο "θαυμαστός κόσμος των ηλεκτρονικών ζώων". Οι συζητήσεις αυτές πάντοτε περιστρέφονται γύρω από τα αρνητικά που έχουν φέρει στη ζωή μας οι υπολογιστές, οι σύγχρονες στρατιές των διαβόλων και ο αρχισατανάς Μεφιστοφελής, ο οποίος χρησιμοποιεί το επίγειο όνομα Bill Gates. Βέβαια, από τη στιγμή που αρχίζει κάποιος να ασχολείται με τους υπολογιστές ακούει τα εξ αμάξης από φίλους και συγγενείς, προφανώς αμύητους. Μη μου πείτε ότι δεν έχετε περάσει τα πάνδεινα (ειδικά ως πιτσιρικάδες) και δεν έχετε ακούσει τα πάντα - από τα συνηθισμένα: "Κωστάκη, κλείσε τον υπολογιστή, θα αποβλακωθείς" μέχρι πιο "εξώκοσμες" διηγήσεις, για δολοφόνους που άκουγαν φωνές από το computer τους και άλλα τέτοια χαριτωμένα. Ακόμη και τα προβλήματα υγείας του Ρονάλντο στο Δίκτυο αποδόθηκαν.

Τον τελευταίο καιρό οι σχετικές συζητήσεις όχι μόνο αναζωπυρώθηκαν αλλά και ενισχύθηκαν με έναν τεράστιο όγκο επιχειρημάτων από τα συμβατικά ΜΜΕ. Είναι γεγονός ότι πολλά περιοδικά ποικίλης ύλης και life-style έντυπα καθώς επίσης τηλεοπτικοί και ραδιοφωνικοί σταθμοί δείχνουν ολοένα αυξανόμενο ενδιαφέρον για τους υπολογιστές και ειδικά για το Internet. Εύλογη κατάσταση, αφού ο χώρος πουλά πλέον πολύ περισσότερο από ό,τι παλαιότερα. Ετσι, η παραπληροφόρηση και η υπερβολή σχετικά με την Πληροφορική αποτελούν κοινό τόπο. Το πόσο αιμοδιψή και σεξουαλικά πειναασμένα είναι τα ΜΜΕ δεν χρειάζεται να το αναπτύξω εδώ, το διαπιστώνετε καθημερινά. Φτάνει να δείτε ένα τηλεοπτικό ρεπορτάζ για κάποιο αυτοκινητικό δυστύχημα ή να παρακολουθήσετε μερικά "επεισόδια" από το γνωστό "σίριαλ" του προέδρου Κλίντον με την (άντε να μην τη χαρακτηρίσω!!!) Μόνικα.

Από τον κυκεώνα αυτό δεν θα μπορούσαν να γλιτώσουν τα computer games ούτε το Internet. Ετσι, στη συνείδηση των περισσότερων το Internet χρησιμεύει μόνο για να βλέπεις πορνογραφήματα ή να βρεις κανένα... κοριτσάκι από τη Σομαλία, ενώ συλλήβδην τα παιχνίδια θεωρούνται γεμάτα δολοφονίες και αλόγιστη βία.

Ειδικά με το ζήτημα της βίας ασχολούμαστε εδώ. Από τις απαρχές των υπολογιστών, τα παιχνίδια αντλούσαν το σενάριο και το περιεχόμενό τους από βίαιες παραστάσεις, καθώς αυτές ήταν όχι μόνο θεματολογικά ενδιαφέρουσες αλλά και περισσότερο ελκυστικές. Ετσι, υπήρξαν καταπληκτικά games όπου "δεν άνοιγε ρουθούνι" αλλά και σπουδαίες παραγωγές όπου περιγραφόταν πολύ ρεαλιστικά ο πόλεμος ή η μάχη σώμα με σώμα. Και αν παλαιότερα η τεχνολογία δεν είχε δώσει τη δυνατότητα για πολύ ρεαλιστικές απεικονίσεις της πραγματικότητας, τώρα πια είναι σχετικά εύκολο να παρασταθούν "λουτρά αίματος" και "αποτρόπαιες σκηνές" (κατά την προσφιλή ορολογία των μέσων!). Γράφοντας αυτό το άρθρο ζήτησα τη γνώμη διάφορων ανθρώπων του χώρου από το Δίκτυο. Ενας από αυτούς, ο Jim Cooper, διευθυντής του περιοδικού "The Cursor" (www.thecursor.com), το οποίο εκδίδεται από το International Game Developers Network (www.igdn.org), επισημαίνει ένα σημαντικό γεγονός όσον αφορά στη λογοκρισία: Την εποχή του Mortal Kombat II η Nintendo κυκλοφόρησε για το Super NES μια "λιγότερο βίαιη" έκδοση, ενώ η Sega διέθεσε στην αγορά τη "full violence" έκδοση του ίδιου παιχνιδιού για το Genesis. Αποτέλεσμα; Η έκδοση της Sega πούλησε διπλάσια κομμάτια...



ΥΠΟΚΡΙΣΙΑ

Η "οργισμένη" αντίδραση ενάντια στα ηλεκτρονικά παιχνίδια καταδεικνύει την υποκρισία αυτής της κοινωνίας. Μιας κοινωνίας που ανέ-

χεται τη βία σε όλες τις μορφές της (και κυρίως την κρατική βία), αλλά είναι πρόθυμη να στείλει στο πυρ το εξώτερον τα computer games, ως τους μοναδικούς "αυτουργούς" οποιασδήποτε βίαιης συμπεριφοράς. Μιας κοινωνίας που ανησυχεί γιατί στο Carmageddon το όχημα του παίκτη θα πατήσει μερικές καρικατούρες πεζών, αλλά δεν της καίγεται καρφάκι όταν τα περισσότερα πολεμικά παιχνίδια (στρατηγικής, εξομοιωτές) αντλούν τα θέματά τους από την "κλασική αμερικανική μυθολογία" - ακριβώς αυτή τη μυθολογία που εμφανίζει τους Αμερικανούς ως σωτήρες του κόσμου, σε μια μάχη ενάντια σε όλα τα "αποβράσματα". Οπως στην τηλεόραση και τον κινηματογράφο έτσι και στα ηλεκτρονικά παιχνίδια οι "καλοί" Αμερικανοί θα σώσουν τον κόσμο από τους "κακούς" Σοβιετικούς (παλαιότερα) ή τους "κακούς" Ιρανούς και γενικά Ανατολικούς (σήμερα). Κι όμως! Αυτό που μας ανησυχεί είναι η μη σωστή κυκλοφοριακή αγωγή που διδάσκει το Carmageddon, λέτε και το σχολείο, η οικογένεια και οι ίδιοι οι "δάσκαλοι οδήγησης" μας μαθαίνουν το σωστό!



Μα και όλοι αυτοί που διαρρηγνύουν τα ιμάτιά τους εναντίον του "ηλεκτρονικού ολέθρου" δεν λένε κουβέντα για αυτό που οι ίδιοι δείχνουν στα "αθώα παιδικά ματάκια" (ακολουθώ την ορολογία όλων των τηλεοπτικών αστέρων και... αστερίσκων). Δεν μας είπαν οι επιτελείς του τηλεοπτικού σταθμού που ξεκίνησε την ιστορία με το Carmageddon (και την... ξέχασε αργότερα, όταν άλλα, πιο "ζουμερά" θέματα προέκυψαν) σε τι διαφέρει η βία που δείχνουν αλλά και ασκούν οι ίδιοι στο βωμό της "ενημέρωσης". Δεν είπαν κουβέντα για τον επανειλημμένο "βιασμό" στον οποίο υποβάλλουν τα "θύματά" τους, που για κακή τους τύχη πέρασαν μπροστά από τον τηλεοπτικό φακό. Δεν μίλησαν, φυσικά, καθόλου για την τρομακτική βία που καταλαμβάνει τα 2/3 (ενίοτε και τα 3/3) κάθε δελτίου ειδήσεων, λέτε και αυτές είναι όλες οι ειδήσεις...



Η υποκρισία δεν εξαντλείται στα ανωτέρω. Αραγε υπάρχει αναντιστοιχία ανάμεσα σε ό,τι απεικονίζει ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι και σε αυτό που πράγματι συμβαίνει στον κόσμο γύρω μας; Η πραγματικότητα δεν είναι χίλιες φορές σκληρότερη και αγριότερη από ό,τι θα μπορούσε ποτέ να περιγράψει ένα παιχνίδι μέσα στα όρια της (μικρής ή μεγαλύτερης) οθόνης; Το να υποστηρίζει κάποιος ότι τα βίαια παιχνίδια ώθησαν τους πιτσιρικάδες Αμερικανούς να βγουν στους δρόμους και να πυροβολήσουν ή να δολοφονήσουν τους συμμαθητές τους είναι, νομίζω, τουλάχιστον αφελές. Δεν είδα κανένα παιχνίδι να δίνει όπλο στο εντεκάχρονο παιδάκι ούτε να το διδάσκει να πυροβολεί ούτε να το "επιβραβεύει" μαγνητοσκοπώντας τα "κατορθώματά" του.

ΨΥΧΙΚΗ ΛΥΤΡΩΣΗ

Είναι αρκετοί όσοι υποστηρίζουν ότι η virtual βία μπορεί να παίξει ευεργετικό ρόλο στην ψυχοσύνθεση του ατόμου, καθώς απελευθερώνει εικονικά τα ένστικτα που η κοινωνία μας καταπιέζει. Για παράδειγμα, βλέποντας μια σκληρή σκηνή στην τηλεόραση ή παίζοντας ένα σχετικά βίαιο παιχνίδι, το πιθανότερο είναι ο θεατής/παίκτης να εκτονώσει την οργή και την αγανάκτηση που νιώθει για όσα τον εξοργίζουν ή τον καταπιέζουν στην καθημερινή δράση του. Μέσα σε κάποια όρια η βία είναι υγιής εκδήλωση και μάλιστα έμφυτη, τείνοντας να εκδηλωθεί όταν ένας οργανισμός απειλείται ή όταν του απαγορεύεται να εκφράσει έστω κι εκείνο το ποσοστό που είναι υγιές και απαραίτητο για την επιβίωσή του. Με αυτό το δεδομένο, η εικονική βία μπορεί να αποτελέσει εργαλείο λύτρωσης για τον άνθρωπο που ζει σε αυτό τον κόσμο.

Μεταξύ εκείνων που υποστηρίζουν τα ανωτέρω είναι ο κ. Γιώργος Γλυνέλης, ψυχολόγος, ο οποίος εργάζεται στην ειδική εκπαίδευση και ασχολείται πολλά χρόνια με τους υπολογιστές. Κατά την άποψή του τα σημερινά παιχνίδια είναι ανάλογα της εποχής, όπως πριν από τριάντα χρόνια όλοι οι καρτουνίστικοι ήρωες της Disney είχαν "θείο" και "θεία" και όχι "μπαμπά" και "μαμά", ώστε να μην παραπέμπουν σε σεξουαλικούς συνειρμούς. "Τα παιχνίδια" μας λέει "ούτε διαβρώνουν ούτε προτρέπουν σε ανήθικες πράξεις. Ωμότητα και καταστροφή υπήρχαν από την εποχή που ο άνθρωπος φόραγε προβιά. Αν κάποιος αποδείξει πως η παιδική βία σήμερα είναι πιο συχνή, ας κοιτάξει για ένοχο όχι στα video games αλλά στην έλλειψη αξιών και την εμπορικοποίηση της 'μοντέρνας' ζωής σε αυτό τον πλανήτη. Τα παιχνίδια, δηλαδή, μας δείχνουν πόσο βίαια είναι ήδη τα ανθρώπινα όντα, αλλά σε καμία περίπτωση δεν είναι υπεύθυνα για αυτό."

ΚΑΤΑΣΤΟΛΗ Ή ΠΡΟΛΗΨΗ;

Οι σύγχρονες κοινωνίες, οι χτισμένες πάνω στην έννοια της καταστολής, δηλαδή της ποινικής δίωξης και της τιμωρίας των "αποκλινου-



σών" συμπεριφορών, το μόνο που μπορούν να σκεφτούν για να αντιμετωπίσουν το πρόβλημα της βίας είναι να λογοκρίνουν. Ξεκινώντας να λογοκρίνεις παιχνίδια, καταλήγεις να καις ανθρώπους! Φανταστείτε πως η καταστολή της βίας μπορεί να γίνει αφορμή και πρόφαση προκειμένου να λογοκρίνονται παιχνίδια για διάφορους λόγους - προοπτική που ούτε να τη σκέφτομαι δεν θέλω, ακόμη κι αν η ελευθερία που βιώνουμε δεν είναι η τελειότερη. Άλλωστε, όπως λέει ο Jim Cooper, τα παιχνίδια μπορούν να καταστήσουν ευρύτερα γνωστές διαφορετικές κουλτούρες και να μας φέρουν σε επαφή με άλλες αντιλήψεις και διαφορετικά ήθη και έθιμα, στοιχείο ιδιαίτερα σημαντικό στο σύγχρονο, πολυπολιτισμικό "πλανητικό χωριό". Είναι επίσης γνωστό ότι η απαγόρευση φέρνει συνήθως τελείως διαφορετικά αποτελέσματα από εκείνα που υποτίθεται ότι προσδοκά. Γιατί το απαγορευμένο αυτομάτως ασκεί ιδιαίτερη γοητεία (ειδικά στο νέο άνθρωπο) και μπορεί να καταστήσει το απαγορευμένο προϊόν ιδιαίτερα δημοφιλές και επιθυμητό. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η χρόνια απαγόρευση όσον αφορά στην ινδική κάνναβη, π.χ. σε αντιδιαστολή με το πείραμα της Ολλανδίας.





Αντίθετα αποτελέσματα, σαφώς ευνοϊκότερα, μπορεί να φέρει η πρόληψη. Με την έννοια πρόληψη εννοώ την κατάλληλη παιδεία που πρέπει να λάβει το παιδί και ο νέος όσον αφορά στη χρήση του υπολογιστή. Με τον όρο παιδεία δεν εννοείται μόνο το σχολείο αλλά και η οικογένεια, το στενό περιβάλλον του παιδιού, οι παρέες, οι αξίες και οι αρχές που επικρατούν σε κάθε εποχή, οι ίδιοι οι θεσμοί της κοινωνίας, δηλαδή ό,τι επηρεάζει την κρίση και την κοσμοθεωρία του νέου. Η σωστή σχέση με τον υπολογιστή πρέπει να διδαχθεί. Η βιωματική εμπειρία του κόσμου, η επικοινωνία και η επαφή με τους άλλους δεν μπορούν (και δεν πρέπει) να υποκατασταθούν από κανένα μηχάνημα. Αν το παιδί μπορεί από νωρίς να ξεχωρίζει την εικονική πραγματικότητα από την αντικειμενική, αν γνωρίζει ποιο είναι το σωστό και ποιο το λάθος, τότε κανένα παιχνίδι δεν πρόκειται ποτέ να το κάνει δολοφόνο ή βιαστή. Επειδή δε η οικογένεια έχει το μεγαλύτερο βάρος σε αυτό τον τομέα, είναι σημαντική η ευθύνη των γονιών ως προς το να δείξουν στο παιδί ότι ο κόσμος δεν μπορεί σε καμία περίπτωση να χωρέσει μέσα στο κουτί που έχει πάνω στο γραφείο του. Ο κ. Γλυνέλης αναφέρθηκε σχετικά στην αντιμετώπιση από τους γονείς: "Από την εμπειρία μου ως επαγγελματίας στην ειδική αγωγή έχω παρατηρήσει πως ο καλύτερος τρόπος για να αντιστρέψεις μια ανεπιθύμητη συμπεριφορά είναι είτε με την αδιαφορία είτε με την επιβράβευση κάποιας άλλης συμπεριφοράς. Ο μόνος κίνδυνος για ένα παιδί δεν είναι η χρήση αλλά η κατάχρηση. Αν ο γονιός θέλει το παιδί του να κόψει την 'κακή συνήθεια', τότε πρέπει να μάθει να προσφέρει άλλα πράγματα και όχι απλά να απαγορεύει."

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Εκείνο που θα έπρεπε να μας απασχολεί πολύ περισσότερο από τη βία στα computer games και όλα τα στραβά των υπολογιστών είναι, νομίζω, η σκληρή εποχή στην οποία ζούμε. Μια εποχή κατά την οποία η ανθρώπινη επικοινωνία ολοένα χάνεται και τη θέση της ζεστής, ανθρώπινης επαφής παίρνουν ηλεκτρονικά υποκατάστατα. Θα πρέπει να ανησυχούμε για το έλλειμμα επικοινωνίας που βιώνει ο σύγχρονος άνθρωπος. Θα πρέπει να φοβόμαστε το μέλλον των "ιδιωτών", των απομονωμένων δηλαδή ανθρώπων, που η ευχαρίστησή τους θα έγκειται στη νέα έκδοση των Windows και οι ανάγκες τους θα ικανοποιούνται από την πανίσχυρη Web TV του μέλλοντος. Μια βόλτα στο IRC ή σε ένα από τα chat rooms που "κυκλοφορούν" στο Δίκτυο θα σας κάνει να αντιληφθείτε την απόγνωση ορισμένων ανθρώπων, την απελπισία με την οποία ζητούν λίγη ηλεκτρονική συντροφιά, ακόμη κι αν είναι τόσο, μα τόσο άδεια! Και βέβαια για όλα αυτά δεν φταίει κανένας υπολογιστής και κανένα Carmageddon. Εγώ πάντως θέλω να έχω πάντα έναν άνθρωπο να του λέω "καληνύχτα" και όχι απλά ένα πληκτρολόγιο!


INTERNET &
WORLD WIDE WEB
ΕΤΗΣΙΟΣ ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ
Ο οδηγός σας για ευέλικτη πλοήγηση στο Διαδίκτυο
ΕΝΑ ΕΓΚΥΡΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΡΕΤΕ ΠΟΥ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ.
Για δεύτερη χρονιά έχετε στα χέρια σας την πληρέστερη χαρτογράφηση του ελληνικού Internet από το συντακτικό επιτελείο του περιοδικού "Ο Κόσμος του Internet". Περιλαμβάνει:
@ Καταγραφή όλων των εξελίξεων και των τάσεων του Internet στον παγκόσμιο και τον ελληνικό χώρο.
@ Επιλεκτική παρουσίαση των σημαντικότερων ελληνικών εμπορικών Web sites.
@ Αναλυτικό κατάλογο με τις διευθύνσεις όλων των ελληνικών Web sites, εμπορικών και ακαδημαϊκών.
Για την καταχώριση των στοιχείων σας ή την προβολή σας μπορείτε να επικοινωνήσετε με τα τηλέφωνα: 9238672 & 9245910.
ΣΥΝΤΟΜΑ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ

SETI@home

Μπορείτε και εσείς να λάβετε μέρος!

Σε λίγους μήνες ο υπολογιστής σας θα μπορεί να συμμετάσχει ενεργά στην παγκόσμια προσπάθεια για την αναζήτηση εξωγήινης νοημοσύνης. Φαντάζεστε να είστε εσείς αυτός που θα ανακαλύψει τα ίχνη ενός εξωγήινου πολιτισμού;

του Αλέξιου Δρακονταειδή



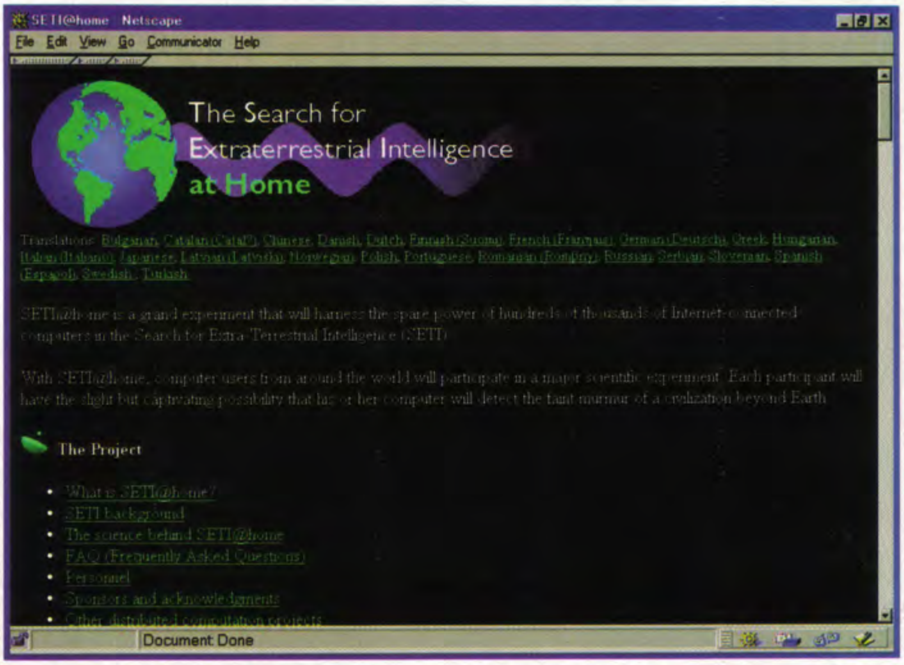
Το SETI@home είναι ένα πρωτοποριακό πρόγραμμα του Ινστιτούτου SETI (Search for Extra-Terrestrial Intelligence), το οποίο έχει ως στόχο να αξιοποιήσει την ισχύ των υπολογιστών από όλο τον κόσμο που είναι συνδεδεμένοι στο Internet προς όφελος του σκοπού του ιδρύματος: να ανακαλυφθούν δείγματα εξωγήινης νοήμονος ζωής σε κάποιο άλλο σημείο του σύμπαντος.

Η τρέχουσα έρευνα για την ανακάλυψη εξωγήινης νοημοσύνης γίνεται κυρίως από ραδιοαστρονόμους, που ψάχνουν για ραδιοκύματα στενού εύρους φάσματος (ραδιοκύματα που έχουν την ικανότητα να διαπεράσουν διαστρικά σύννεφα σκόνης). Υπάρχουν μόνο λίγα τέτοια προγράμματα. Αλλα εστιάζουν την προσοχή τους σε συγκεκριμένα κοντινά άστρα, ενώ άλλα αναλύουν περιοχές του ουρανού "πυκνοκατοικημένες" από άστρα. Το πρόγραμμα έρευνας του Ινστιτούτου SETI με την ονομασία "Phoenix" είναι το γνωστότερο από αυτά τα προγράμματα.

Το SETI δεν αναζητά απλώς ίχνη εξωγήινης ζωής. Αναζητά ίχνη εξωγήινης νοημοσύνης. Διερευνά για πολιτισμούς που να έχουν φτάσει σε τέτοιο επίπεδο τεχνολογίας ώστε να είναι σε θέση να εκπέμπουν ραδιοκύματα (π.χ. ραδιοφωνικές ή/και τηλεοπτικές εκπομπές). Στα σημεία του ουρανού όπου σκοπεύουν τα ραδιοτηλεσκόπια του προγράμματος ίσως να υπάρχει εξωγήινη ζωή - αν όμως ο πολιτισμός εκείνος είναι στα πρώτα στάδια της ανάπτυξής του (όπως ήταν ο δικός μας μέχρι τον περασμένο αιώνα), το SETI δεν θα είναι σε θέση να τον ανακαλύψει.

Ολα τα υπάρχοντα προγράμματα SETI χρησιμοποιούν ειδικά σχεδιασμένες συσκευές επεξεργασίας σήματος, ώστε να παρακολουθούν το σήμα πραγματικού χρόνου που έρχεται από την έξοδο του τηλεσκοπίου, το οποίο αποτελείται από εκατομμύρια κανάλια συχνοτήτων συγχρόνως. Αυτή η ανάλυση, αν και εντυπωσιακή, μόλις που αγγίζει το όριο του εφικτού. Επειδή η ανίχνευση πραγματικού χρόνου μπορεί να ελέγξει μόνο μικρό μέρος του φάσματος, τάσεις μεταβολής της συχνότητας και περιοδικότητες παλμών, είναι λογικό να μελετηθεί ένα νέο είδος έρευνας - ένα είδος που θα αναλύει μικρότερο μέρος του φάσματος συχνοτήτων με πολύ μεγαλύτερη σχολαστικότητα. Αυτή είναι η αποστολή του SETI@home.

Η βασική σελίδα του SETI@home στην διεύθυνση www.setiathome.ssl.berkeley.edu.



ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ SETI@HOME;

Το πρόγραμμα SETI@home δεν είναι τίποτε άλλο παρά ένας "ειδικός" screensaver. Οπως όλοι οι screensavers, ενεργοποιείται αυτόματα αν ο χρήστης αφήσει τον υπολογιστή του αναμμένο χωρίς να τον χρησιμοποιήσει για προκαθορισμένη ώρα, ενώ απενεργοποιείται μόλις ο χρήστης πατήσει ένα πλήκτρο ή κουνήσει το ποντίκι. Αλλά ό,τι κάνει στο μεταξύ είναι μοναδικό - και είναι αυτό που μας ενδιαφέρει. Την ώρα λοιπόν που ο χρήστης κάνει κάποια άλλη δουλειά (ακούει μουσική, μαγειρεύει πατάτες τηγανητές ή διαβάζει "PC Master"), ο υπολογιστής βοηθά στην Αναζήτηση Εξωγήινης Νοημοσύνης, αναλύοντας δεδομένα που έχουν συλλεχθεί από το Arecibo, το μεγαλύτερο ραδιοτηλεσκόπιο του κόσμου.

Οταν ενεργοποιείται και ενώ αναλύει τα δεδομένα του Arecibo, ο screensaver του SETI@home μπορεί να εμφανίζει τρεις διαφορετικές "οθόνες", κατ' επιλογή του χρήστη. Αυτές έχουν σχέση με τον τρόπο απεικόνισης των δεδομένων του SETI και είναι οι εξής:

Science mode: Δείχνει την ανάλυση που λαμβάνει χώρα στον υπολογιστή. Η σημασία κάθε αποτελέσματος εξηγείται, ενώ η διαδικασία διευκρινίζεται ώστε να είναι κατανοητή από άτομα με γραμματικές γνώσεις λυκείου.

Sky Progress mode: Απεικονίζει τον τρόπο με τον οποίο το σύνολο του πειράματος καλύπτει τον ουρανό και συνοψίζει όλα τα αποτελέσματα μέχρι εκείνη τη στιγμή. Συνήθως το υπόβαθρο αυτής της οπτικοποίησης είναι μία ακριβής εικόνα των λαμπρών αστεριών της συγκεκριμένης περιοχής του ουρανού, αλλά οι συμμετέχοντες μπορούν να επιλέξουν διαφορετική απεικόνιση.

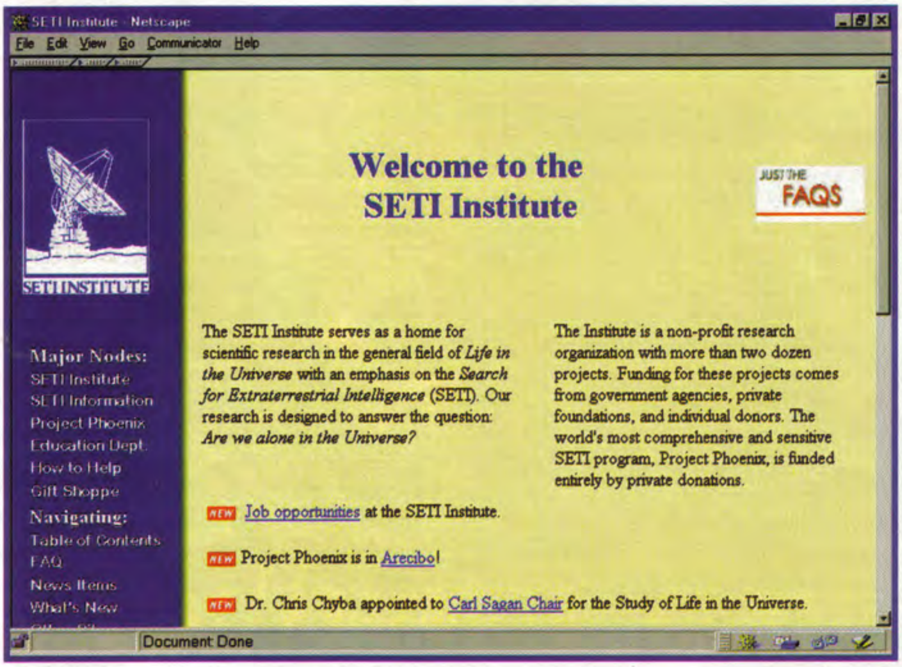
Earth Progress mode: Εστιάζει σε όσους συμμετέχουν στο πείραμα. Απεικονίζεται άποψη της Γης με τονισμένο κάθε άτομο ή οργανισμό που συμμετέχει κάθε στιγμή. Ο συνολικός αριθμός των συνδεδεμένων υπολογιστών απεικονίζεται σε πραγματικό χρόνο, ενώ οι συμμετέχοντες που θα έχουν τον περισσότερο χρόνο συμμετοχής ή θα έχουν αναλύσει τα περισσότερα δεδομένα θα διακρίνονται.

ΠΩΣ ΘΑ ΔΟΥΛΕΥΕΙ ΤΟ ΟΛΟ PROJECT

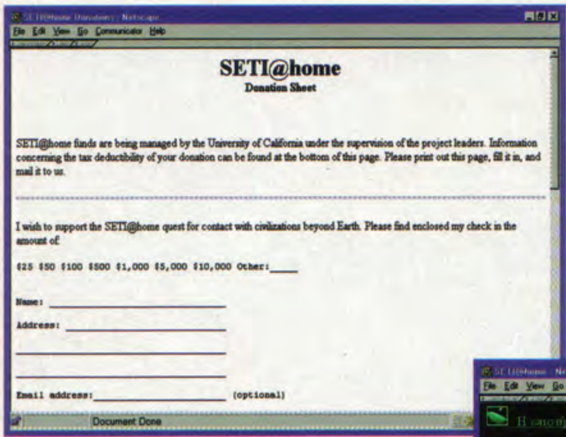
Οταν με το καλό θα είναι διαθέσιμο το software του SETI@home (παρεμπιπτόντως, θα έπρεπε να είναι ήδη έτοιμο, σύμφωνα με τα λεγόμενα των υπευθύνων), θα υπάρχει συγκεκριμένη διαδικασία που θα ακολουθείται από τη στιγμή που το Arecibo θα λαμβάνει το σήμα μέχρι τη στιγμή που ο υπολογιστής του χρήστη θα ολοκληρώνει την επεξεργασία του συγκεκριμένου σήματος.

Τα προτεινόμενα από το SETI βήματα είναι τα εξής:

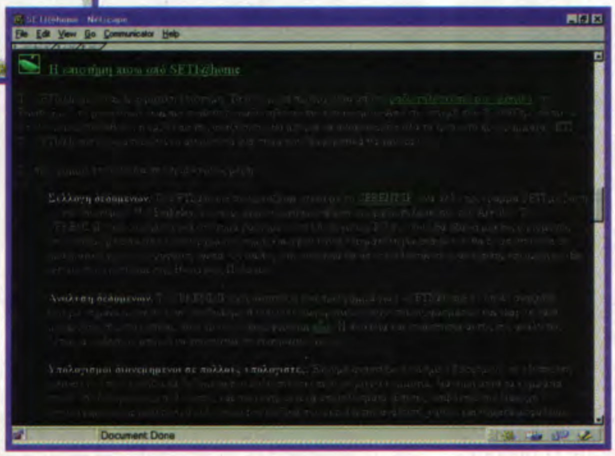
1. Το ραδιοτηλεσκόπιο Arecibo συλλέγει δεδομένα από όλο τον ουρανό. Στη συνέχεια τα δεδομένα αυτά αποθηκεύονται σε ταινία.
2. Κάθε ταινία ταχυδρομείται στις ΗΠΑ (το Arecibo βρίσκεται στο Puerto Rico).
3. Οι ταινίες διαβάζονται από υπολογιστή και τα δεδομένα που περιέχουν χωρίζονται σε τμήματα των 500KB το καθένα. Τα κομμάτια αυτά αποθηκεύονται σε έναν server με ικανή χωρητικότητα. Στην αρχή ο εν λόγω server θα είναι ένας και θα βρίσκεται στο Πανεπιστήμιο του Berkeley.
4. Οι χρήστες κατεβάζουν και εγκαθιστούν τον screensaver του SETI@home.
5. Οταν ενεργοποιείται ο screensaver, κατεβάζει μέσω του Internet ένα τμήμα δεδομένων από τον server. Στη συνέχεια αναλύει τα δεδομένα, κάτι που απαιτεί 2-3 ημέρες, αν έχετε τον υπολογιστή σας συνέχεια ανοικτό. Οταν τελειώσει η επεξεργασία, μεταδίδει τα αποτελέσματα πίσω στον server και κατεβάζει το επόμενο κομμάτι δεδομένων.
6. Ο server αποθηκεύει όλα τα αποτελέσματα από όλους τους χρήστες σε μια βάση δεδομένων. Αν βρεθούν "ενδιαφέροντα" σήματα στο ίδιο σημείο του ουρανού σε διαφορετικές χρονικές στιγμές, οι ειδικοί του SETI θα μελετή-



Η σελίδα του Ιδρύματος SETI, η οποία αφορά στην αναζήτηση εξωγήινης νοημοσύνης.



Εκτός από τη δήλωση συμμετοχής, μπορείτε να βοηθήσετε και οικονομικά το SETI@home.



Η σελίδα του SETI@home έχει μεταφρασθεί σε πολλές γλώσσες, ανάμεσά τους και η ελληνική.

σουν με περισσότερη προσοχή τη συγκεκριμένη περιοχή, ίσως μάλιστα στρέψουν το τηλεσκόπιο προς αυτή.

7. Αν πιστοποιηθεί κάποιο σήμα-ένδειξη εξωγήινης νοημοσύνης, θα ακολουθηθεί συγκεκριμένη διαδικασία από τους ερευνητές όσον αφορά στην κοινοποίηση του γεγονότος. Οι χρήστες των οποίων οι υπολογιστές μετείχαν στην ανακάλυψη θα αναφερθούν.

ΠΟΤΕ ΘΑ ΓΙΝΟΥΝ ΟΛΑ ΑΥΤΑ;

Το πλάνο του SETI@home προβλέπει πέντε φάσεις προετοιμασίας μέχρι την ημέρα που το πρόγραμμα θα λειτουργήσει κανονικά. Οι φάσεις αυτές είναι οι εξής:

Φάση I - Επιστημονική και τεχνική μελέτη σκοπιμότητας, 1996-1997

Αναπτύχθηκε ένα επιστημονικό πλάνο, που έλαβε ευρεία ακαδημαϊκή υποστήριξη στο 5ο Παγκόσμιο Συνέδριο Βιοαστρονομίας, τον Ιούλιο του 1996. Το 1997 δημιουργήθηκε ένα πρωτότυπο του "screensaver" και καθορίστηκε η δομή της λειτουργίας του.

Φάση II - Ανάπτυξη του επιστημονικού λογισμικού, Ιαν.-Αύγ. 1998

Σε αυτή τη φάση βρισκόμαστε τώρα. Στην αρχική μορφή της η Φάση II προέβλεπε τη δημιουργία της τελικής beta version του προγράμματος, την οποία θα μπορούσαν να δοκιμάσουν οι χρήστες. Οπως φαίνεται, "παίζουμε τις καθυστερήσεις". Πάντως, μόλις είναι έτοιμο το πρόγραμμα, θα σταλεί μήνυμα μέσω e-mail σε όσους είναι γραμμένοι στη mailing list του SETI@home. Στη λίστα αυτή μπορείτε να γραφτείτε κι εσείς, αν έχετε πρόσβαση στο Internet και μεταβείτε στη σελίδα http://www.setiathome.ssl.berkeley.edu/.

Φάση III - Αναζήτηση οικονομικών πόρων

Σε συνεργασία με την Planetary Society και έχοντας σημειώσει σχετική πρόοδο, οι υπεύθυνοι του προγράμματος θα προσπαθήσουν να βρουν χορηγούς. Στόχος είναι η συγκέντρωση τουλάχιστον $200.000 από ιδιωτικές και εταιρικές συνδρομές, έτσι ώστε να συνεχίσουν στην επόμενη φάση.

Φάση IV - Ανάπτυξη συσκευών και ολοκλήρωση του προγράμματος

Για τη λήψη δεδομένων από το τηλεσκόπιο και την εγγραφή τους σε μαγνητική ταινία καθ' όλο το 24ωρο, πρέπει να αναπτυχθούν ειδικά σχεδιασμένες συσκευές. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, που δεν θα πρέπει να διαρκέσει περισσότερους από έξι μήνες, το software που θα δίνεται στους χρήστες θα πρέπει να έχει αναβαθμιστεί σημαντικά, ώστε να περιλαμβάνει τη λειτουργία screensaver καθώς και τους τρόπους απεικόνισης των δεδομένων που προαναφέρθηκαν.

Φάση V - Εκκίνηση και λειτουργία

Για να ερευνηθεί όσο το δυνατόν μεγαλύτερο μέρος του ουρανού, το πείραμα θα διαρκέσει δύο χρόνια. Το Web site θα ενημερώνεται τακτικά με αναφορές προόδου και επεξηγήσεις των ευρημάτων μέχρι εκείνη τη στιγμή.

ΠΩΣ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΛΑΒΩ ΜΕΡΟΣ;

Οπως θα έχετε ήδη καταλάβει, για να λάβετε μέρος στο SETI@home θα πρέπει καταρχήν να έχετε πρόσβαση στο Internet. Αν έχετε, μπορείτε να μεταβείτε στη διεύθυνση http://www.setiathome.ssl.berkeley.edu/. Προς το τέλος της σελίδας υπάρχει ένα box όπου μπορείτε να δώσετε το e-mail σας, προκειμένου να γραφτείτε καταρχήν στη mailing list του SETI@home. Οταν έρθει το πλήρωμα του χρόνου, οι υπεύθυνοι θα αναλάβουν να σας ειδοποιήσουν για τα περαιτέρω. Επιπλέον μπορείτε να βοηθήσετε και οικονομικά το όλο project, καθώς το SETI είναι μη κερδοσκοπικός οργανισμός και χρηματοδοτείται αποκλειστικά από δωρεές και χορηγίες. Οπως και να έχει το θέμα, αν πιστεύετε έστω και λίγο στην ύπαρξη εξωγήινης νοήμονος ζωής, θα ήταν κρίμα να χάσετε την ευκαιρία να την ανακαλύψετε οι ίδιοι!

PC

Η ΕΞΙΣΩΣΗ ΤΟΥ DRAKE

Το 1961, στο πρώτο παγκόσμιο συνέδριο που αφορούσε την έρευνα για εξωγήινες διάνοιες, ο Drake ισχυρίστηκε ότι μόνο στο δικό μας Γαλαξία ίσως υπάρχουν 10.000 αναπτυγμένοι πολιτισμοί με δυνατότητα να επικοινωνήσουν μαζί μας. Παρουσίασε μάλιστα την εξίσωση που τον οδήγησε σε αυτό τον αριθμό, προσφέροντας έτσι ένα πρωτογενές "εργαλείο" ώστε να μπορεί να υπάρξει κάποια αξιολόγηση στις προοπτικές επιτυχίας κάθε σχεδίου επικοινωνίας:

N=R* fp ne fl fi fc L

όπου:

N = ο αριθμός των πολιτισμών με δυνατότητες επικοινωνίας

R* = ο συντελεστής διαμόρφωσης κατάλληλων άστρων (άστρα όπως ο δικός μας Ηλιος)

fp = το ποσοστό των αστέρων που έχουν πλανήτες

ne = το ποσοστό των πλανητών γήινου τύπου ανά πλανητικό σύστημα

fl = το ποσοστό των πλανητών γήινου τύπου όπου υπάρχει ουσιαστικά ζωική ανάπτυξη

fi = το ποσοστό των έμβιων τόπων όπου αναπτύσσεται η νοημοσύνη

fc = το ποσοστό των πλανητών όπου αναπτύσσεται τεχνολογία ηλεκτρομαγνητικής επικοινωνίας

L = το χρονικό εύρος (σε έτη) κατά το οποίο οι πολιτισμοί αυτοί στέλνουν ανιχνεύσιμα σήματα στο διάστημα

Επιμέλεια: Σπύρος Παράσχης
abyss@compulink.gr

ECTS 98

Το μεγάλο ευρωπαϊκό ραντεβού των παιχνιδιών

Τι εστί ECTS (European Computer Trade Show); Πρόκειται για μια ετήσια έκθεση ηλεκτρονικών παιχνιδιών, που διοργανώθηκε πρώτη φορά το 1989 και από τότε καθιερώθηκε ως "η ευρωπαϊκή E3". Η είσοδος στην ECTS επιτρέπεται μόνο σε επαγγελματίες του χώρου. Εντούτοις τα τελευταία χρόνια τουλάχιστον 20.000 άνθρωποι στοιβάζονται στον εκθεσιακό χώρο για να δουν από κοντά τα πιο πρόσφατα παιχνίδια, να θαυμάσουν το πιο σύγχρονο hardware, να μιλήσουν με τους ανθρώπους που βρίσκονται πίσω από όλα αυτά τα "θαύματα" και να κλείσουν εμπορικές συμφωνίες.

Η φετινή ECTS πραγματοποιήθηκε το τριήμερο 6-8 Σεπτεμβρίου στον εκθεσιακό χώρο Kensington Olympia Hall του Λονδίνου. Η πρώτη εντύπωσή μου όταν βρέθηκα εκεί ήταν ότι είχα φτάσει σε ένα μεγάλο πανηγύρι. Γύρω μου υπήρχαν τρελαμένοι δημοσιογράφοι που έτρεχαν πέρα δώθε για να ενημερωθούν για τις τελευταίες κυκλοφορίες, αλλά και κοστουμαρισμένοι τύποι που αντάλλασσαν χαμόγελα,







Οπως είναι παγκοσμίως γνωστό, φίλοι αναγνώστες, η ζωή ενός συντάκτη του "PC Master" συνοψίζεται σε τρεις λέξεις: χρήματα (γκουχ γκουχ), γυναίκες (πώς είπατε;) και ταξίδια. Αν δε για τα δύο πρώτα έχετε τους ενδοιασμούς σας (και εγώ το ίδιο), για το τρίτο μην αμφιβάλλετε καθόλου. Μετά λοιπόν την επίσκεψή μας στο Δουβλίνο και το ρεπορτάζ που ήδη διαβάσατε, ετοιμαστείτε για κάτι πολύ μεγαλύτερο. Το "PC Master" ταξίδεψε στο Λονδίνο, επισκέφθηκε την ECTS και επέστρεψε για να σας μεταφέρει τις εντυπώσεις του.





χειραψίες και επαγγελματικές κάρτες. Κάθε τρεις και λίγο, χαριτωμένες δεσποινίδες, που είχαν ξεχάσει να ρίξουν ένα ρούχο πάνω τους, μου έδιναν διαφημιστικά φυλλάδια και μικροδωράκια. Λίγο πιο πέρα γινόταν ένας διαγωνισμός οδήγησης, ενώ παντού ακούγονταν ηλεκτρονικοί ήχοι και μουσικές. Με λίγες λέξεις, επικρατούσε πανικός.

Αν θα έπρεπε μέσα σε αυτό τον πανζουρλισμό να κατονομάσω τις τρεις εντυπωσιακότερες παρουσίες στη φετινή ECTS, αναμφίβολα θα αναφερόμουν στην Eidos, την Interplay και την Acclaim.

Η Eidos είχε στήσει μια πολύ εντυπωσιακή μεταλλική κατασκευή, στην οποία, όπως ήταν αναμενόμενο, κυρίαρχη ήταν η παρουσία του Tomb Raider III. Εκτός από αυτό, όμως, η εταιρία είχε να επιδείξει και άλλους πολύ σημαντικούς τίτλους, όπως οι Daikatana, Urban Chaos, Gangsters, Revenant και World League Soccer 99. Αν συνυπολογίσετε την εμφάνιση καλεσμένων όπως ο Michael Owen (ο 18χρονος σταρ της Liverpool), η Lisa Boyle (μοντέλο του "Playboy" και... χμ... ηθοποιός) και, βέβαια, ένα μοντέλο ντυμένο σαν τη Lara Croft, που δεν έχανε ευκαιρία να μας επιδεικνύει τα... όπλα της, τότε καταλαβαίνετε γιατί είχε μαζευτεί τόσος κόσμος στο περίπτερο της Eidos.

Η Interplay, από την άλλη, είχε στήσει κι αυτή ένα τεράστιο περίπτερο και, παρ' ότι δεν μας επιφύλασσε τόσες εκπλήξεις όσες η Eidos, εντυπωσίασε με τα παιχνίδια που παρουσίασε. Κάθε φίλος των RPGs θα ένιωθε ιερό δέος βλέποντας δίπλα-δίπλα το Fallout 2 και το Baldur's Gate, ενώ πολύ καλές εντυπώσεις άφησε το Messiah (περισσότερα για αυτό στις επόμενες σελίδες) και το Kingpin, ένα Quake-clone που εκτυλίσσεται στο προπολεμικό Chicago.

Στο περίπτερο της Acclaim, τέλος, η σημαντικότερη παρουσία ήταν εκείνη του Turok 2, ενός τρισδιάστατου παιχνιδιού πρώτου προσώπου, που αναθέτει στον παίκτη το ρόλο του Turok, ενός ινδιάνου κυνηγού δεινόσαυρων. Η Acclaim πιστεύει πολύ σε αυτό τον τίτλο και για χάρη του είχε στήσει ένα ομοίωμα δεινόσαυρου στο περίπτερό της. Εκτός από αυτά, η εταιρία είχε να επιδείξει και άλλα παιχνίδια, από τα οποία τα πιο ενδιαφέροντα ήταν το Extreme G-2 (αγώνες μελλοντικών οχημάτων) και το Machines (παιχνίδι στρατηγικής με μάχες μεταξύ robot).





Φυσικά, πέρα από αυτές τις εταιρίες, όλοι οι μεγάλοι του χώρου επίσης βρίσκονταν εκεί. Η Sierra με την Blizzard, οι γαλλικές Cryo και UbiSoft, η Microsoft με τα καινούρια χειριστήριά της, η Intel, η GT Interactive, η 3Dfx, η S3, η Empire, η Microprose και εκατοντάδες ακόμα εταιρίες ήταν όλες εκεί, προσπαθώντας να εντυπωσιάσουν. Μοναδική απούσα ήταν η Electronic Arts, η οποία έκανε σε κλειστό κύκλο, μια μέρα πριν από την έκθεση, την παρουσίαση των δικών της παιχνιδιών.

Εκτός όμως από τους γνωστούς και καθιερωμένους γίγαντες του χώρου, υπήρχαν και κάποιες πρωτοεμφανιζόμενες ή εν πάση περιπτώσει άγνωστες στα καθ' ημάς εταιρίες, οι οποίες εντυπωσίασαν. Σε αυτή την κατηγορία θα κατέτασσα τη γερμανική Sunflowers και την κορεατική Jamie. Η πρώτη παρουσίασε την αγγλική έκδοση του Anno 1602, ενός παιχνιδιού συλλογής και διαχείρισης πόρων, που θυμίζει πολύ το Settlers και το Civilization. Στη Γερμανία το παιχνίδι είναι το πρώτο σε πωλήσεις για το 1998. Το άλλο παιχνίδι της Sunflowers ήταν το Technomage, ένα ισομετρικό τρισδιάστατο RPG, που, όταν με το καλό φτάσει στα μέρη μας, θα σας εντυπωσιάσει. Η Jamie από τη μεριά της είχε να παρουσιάσει το XTOM3D, ένα παιχνίδι με διαστημικές μάχες, καθώς και ένα RPG με καταπληκτικά γραφικά, το Atria: The Resurrection. Θυμηθείτε το όνομά του.

Εφτασε όμως η στιγμή να γνωρίσουμε πιο αναλυτικά τα σημαντικότερα προϊόντα που παρουσιάστηκαν στη φετινή ECTS. Συγχωρήστε μου τον ενθουσιασμό σε μερικά σχόλια, αλλά από τη στιγμή που όλα τα παιχνίδια έτρεχαν σε μηχανήματα-τέρατα (με Pentium II 400MHz, Voodoo 2 κ.λπ.), καταλαβαίνετε ότι έδειχναν πολύ εντυπωσιακά.



HAPPENINGS

Εκτός βέβαια από τις παρουσιάσεις των προϊόντων τους, οι εταιρίες που συμμετείχαν στη φετινή ECTS μας επιφύλασσαν και διάφορες εκπλήξεις. Ετσι, στο πλαίσιο της έκθεσης διοργανώθηκαν διαγωνισμοί και επιδείχθηκαν ορισμένα εντυπωσιακά προϊόντα. Η Intel, για παράδειγμα, είχε κατασκευάσει ένα mini-robot, που κουβαλούσε μια εξίσου μικροσκοπική κάμερα. Ο έλεγχός του γινόταν μέσα από ένα PC, στην οθόνη του οποίου απεικονιζόταν ό,τι μαγνητοσκοπούσε η κάμερα. Η Lego, πάλι, επίσης είχε στήσει ένα μεγάλο, τηλεκατευθυνόμενο robot, φτιαγμένο με τα διάσημα τουβλάκια της, το οποίο έκοβε βόλτες μέσα στην έκθεση και μας καλούσε να επισκεφτούμε το περίπτερο της εταιρίας. Ακόμα διοργανώθηκαν διάφορα πάρτι, όπως αυτό της Sony, στο οποίο έπαιξαν μουσική οι Pulp! Ωραία πράγματα...

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

RAILROAD TYCOON 2 ΤΗΣ TAKE 2

Το Railroad Tycoon, η εμπορικο-σιδηροδρομικο-στρατηγική δημιουργία του Sid Maier, που εμφανίστηκε το 1990, είναι ένα από τα παιχνίδια στα οποία αξίζει και με το παραπάνω να αποδοθεί ο τίτλος "εθιστικό". Ολοι εσείς, λοιπόν, που έχετε δει πολλές φορές τον ήλιο να ανατέλλει ύστερα από άλλη μία ολονυχτία γεμάτη τρενάκια, ράγες και μετοχές, μπορείτε να νιώσετε ευτυχισμένοι: Η Take 2 ανακοίνωσε την κυκλοφορία του Railroad Tycoon 2.



Οι βασικές αρχές του gameplay δεν έχουν αλλάξει ιδιαίτερα, ούτε θα έπρεπε άλλωστε. Δεν υπήρχε λόγος να χαλάσει μια επιτυχημένη συνταγή. Ετσι, σκοπός του παιχνιδιού είναι να βγάλετε όσο το δυνατόν περισσότερα χρήματα, οργανώνοντας ένα πλήρες σιδηροδρομικό δίκτυο μεταφορών. Μόνο που κάτι τέτοιο δεν είναι εύκολο. Στην αρχή του παιχνιδιού δεν έχετε αρκετά χρήματα για να πραγματοποιήσετε τα μεγαλεπήβολα σχέδιά σας, ενώ όσο περνά ο χρόνος οι σιδηροδρομικές γραμμές πυκνώνουν και το πλαίσιο εφαρμογής νέων ιδεών στενεύει. Σαν να μην έφτανε αυτό, οι τεχνολογικές εξελίξεις, οι φυσικές καταστροφές, το οικονομικό κλίμα, τα παιχνίδια του χρηματιστηρίου, οι αντίπαλες εταιρίες και ακόμα δεκάδες παράγοντες δεν σας αφήνουν σε ησυχία.

Σε σχέση με τον προκάτοχό του, το Railroad Tycoon 2 παρουσιάζεται εξαιρετικά βελτιωμένο στα γραφικά. Αυτά δεν απεικονίζονται πια από πάνω, σαν να παίζετε επιτραπέζιο, αλλά υπό ισομετρική τρισδιάστατη προοπτική, όπως στο Transport Tycoon ή το Industry Giant. Επίσης το παιχνίδι δεν αποτελεί πλέον μοναχική υπόθεση, αφού υποστηρίζει multiplayer μάχες 16 παικτών. Κατά τα άλλα, χάρη σε πολλές διορθωτικές κινήσεις, το Railroad Tycoon 2 δείχνει λεπτομερέστερο, πιο ρεαλιστικό και "βαθύτερο" από τον ιστορικό πρόγονό του. Το αν θα επαναλάβει και την επιτυχία του θα το δούμε σε λίγο καιρό, αφού ως επίσημη ημερομηνία κυκλοφορίας του έχει οριστεί η 1η Νοεμβρίου.



ACTUA SOCCER 3 ΤΗΣ GREMLIN

Η σειρά των Actua Soccer, παρ' ότι ποτέ δεν γνώρισε, τουλάχιστον στην Ελλάδα, την επιτυχία των ποδοσφαίρων της Electronic Arts, ήταν πάντα μια ενδιαφέρουσα εναλλακτική λύση. Το Actua Soccer 3 όμως, που παρουσιάστηκε στην ECTS, έδειχνε πολύ ενδιαφέρον και ικανό να κατακτήσει τα σκήπτρα στο χώρο. Το βασικότερο πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι αναμφισβήτητα τα γραφικά του, που έδειχναν καλύτερα από αυτά του World Cup 98. Τόσο στη λεπτομέρεια των πολυγώνων όσο και στο texture mapping έχει γίνει εξαιρετική δουλειά. Εκτός από αυτά το παιχνίδι θα διαθέτει, σύμφωνα με όσα μάθαμε, περισσότερες από 450 ομάδες από όλο τον κόσμο, 30 πραγματικά γήπεδα ποδοσφαίρου και σχολιασμό από τους γνωστούς Barry Davies & Trevor Brooking.

AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME ΤΗΣ MICROSOFT

Αντί για το Age of Empires II, η κυκλοφορία του οποίου θα καθυστερήσει, η Microsoft είχε να προτείνει στους φίλους του Age of Empires το Rise of Rome, ένα add-on για το πολύ επιτυχημένο παιχνίδι στρατηγικής που μας παρουσίασε πέρσι το φθινόπωρο. Μη φανταστείτε όμως ένα συνηθισμένο add-on, αφού το Rise of Rome περιέχει νέους πολιτισμούς, μονάδες, αποστολές και τεχνολογίες. Οι καινούριοι πολιτισμοί είναι οι Ρωμαίοι, οι Καρχηδόνιοι, οι επίγονοι του Μεγάλου Αλεξάνδρου ("Ελληνες" τους ονομάζει το παιχνίδι) και ακόμα ένας, μεσοανατολικός πολιτισμός, οι Palmyrans. Οι νέες μονάδες περιλαμβάνουν δρεπανηφόρα άρματα, στρατιώτες εξοπλισμένους με σφεντόνες, καμήλες, θωρακισμένους ελέφαντες κ.ά. Εκτός από τα καινούρια χαρακτηριστικά, όμως, το Rise of Rome επιφέρει και αρκετές βελτιώσεις στο παιχνίδι. Η σημαντικότερη από αυτές είναι η δυνατότητα για την κατασκευή πολλών μονάδων ταυτόχρονα και όχι μίας-μίας, όπως γινόταν μέχρι τώρα.

Γενικότερα, το Rise of Rome είναι κάτι περισσότερο από ένα απλό πρόσθετο πακέτο. Μπορείτε να το δείτε ως το Age of Empires 1.5!

BALDUR'S GATE ΤΗΣ INTERPLAY

Με νωπές ακόμα τις δάφνες της βράβευσής του ως το καλύτερο RPG στην E3, το Baldur's Gate εντυπωσίασε και στην ECTS. Δεν θα μπορούσε άλλωστε να γίνει διαφορετικά, αφού πρόκειται για ένα παιχνίδι που περιέχει ό,τι ονειρεύεται ένας αυθεντικός role player. Το πρώτο στοιχείο που θα σας εντυπωσιάσει είναι τα γραφικά του. Το Baldur's Gate περιέχει γύρω στις 10.000 οθόνες γεμάτες με λεπτομερή, raytraced γραφικά. Οι εικόνες που βλέπετε μιλούν από μόνες τους.



Αλλά τα στοιχεία που καθιστούν το παιχνίδι μοναδικό είναι το σύστημα χειρισμού, που σας επιτρέπει να έχετε πολύπλευρη επικοινωνία με το περιβάλλον και με τα μέλη της ομάδας σας, καθώς και η εξέλιξη της δράσης. Σύμφωνα με το σενάριο, η οικονομία της πόλης σας βρίσκεται σε κακά χάλια. Η κυριότερη πηγή πλούτου είναι τα κοντινά ορυχεία σιδήρου, αλλά τον τελευταίο καιρό όσοι πλησιάζουν σε αυτά δέχονται κάποιες άγνωστης προέλευσης επιθέσεις. Οι συμπολίτες σας υποπτεύονται τη γειτονική φυλή των Amn και η πολεμική σύρραξη δείχνει αναπόφευκτη.



Σε αυτό το σεναριακό πλαίσιο κινείται η περιπέτεια. Ο παίκτης ξεκινά το παιχνίδι όντας μόνος, αλλά στην πορεία μπορεί να συναντήσει και να συνεργαστεί με άλλους, φτιάχνοντας μια ομάδα με πέντε το πολύ μέλη. Οι σχέσεις των μελών μεταξύ τους ενδέχεται να μην είναι καλές και επαφίεται στον παίκτη να κρατήσει τις ισορροπίες. Οι μάχες γίνονται σε πραγματικό χρόνο, ενώ το gameplay περιέχει περισσότερες από 100 υπο-αποστολές. Η πλοκή δεν είναι γραμμική, αλλά η έκβασή της εξαρτάται από τις επιλογές του παίκτη. Γενικώς, το Baldur's Gate δείχνει πολύ μεγάλο, πολύ πλούσιο και πολύ λεπτομερές. Οι φίλοι των RPGs μπορούν να αρχίσουν να ακυρώνουν τις βραδινές εξόδους τους.

DIABLO 2 ΤΗΣ BLIZZARD

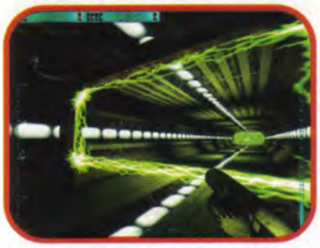


Το Diablo 2 είναι ένα παιχνίδι που στηρίζεται κατά πολύ στην επιτυχημένη συνταγή του προκατόχου του, αλλά συνολικά προσφέρει μια πολύ πλουσιότερη εμπειρία, όπως είχαμε γράψει στο αφιέρωμα της E3 ("PC Master" τ. 96). Η έκδοση που παρουσιάστηκε στην ECTS ήταν πληρέστερη και μας έδωσε μια καλύτερη γεύση των νέων χαρακτηριστικών του παιχνιδιού. Ετσι, είχαμε την ευκαιρία να δούμε ακόμα δύο χαρακτήρες, τους Sorceress και Paladin, καθώς και το δεύτερο επίπεδο, που εκτυλίσσεται στην έρημο. Η σημαντικότερη προσθήκη όμως ήταν ο εμπλουτισμός του Diablo 2 με υποστήριξη για 3Dfx. Πρόκειται για μια περίεργη επιλογή, δεδομένου του ότι τα γραφικά του παιχνιδιού είναι δύο διαστάσεων, παρ' όλα αυτά επέτρεψε στους δημιουργούς να φτιάξουν ακόμα εντυπωσιακότερα εφέ φωτισμού και να δώσουν μεγαλύτερο βάθος στη δράση.



X-COM: ALLIANCE ΤΗΣ MICROPROSE

Η πολύ επιτυχημένη σειρά των X-COM έχει διανύσει μεγάλο δρόμο. Τα δύο πρώτα μέρη της ήταν καθαρά παιχνίδια turn-based στρατηγικής. Το τρίτο μέρος, το X-COM Apocalypse, έκανε το άνοιγμα στη real time δράση, ενώ το X-COM Interceptor, που σας παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος, περιλάμβανε διαστημικές μάχες. Το επερχόμενο X-COM: Alliance επίσης διαφοροποιείται από τα προηγούμενα της σειράς, αφού υπάγεται στην κατηγορία των τρισδιάστατων shoot'em up πρώτου προσώπου. Σίγουρα κανείς δεν μπορεί να κατηγορήσει τη Microprose ότι επαναπαύεται στις επιτυχίες της και μας σερβίρει το ίδιο παιχνίδι



με διαφορετικό κάθε φορά όνομα.

Το πέμπτο κατά σειρά παιχνίδι της σειράς X-COM χρησιμοποιεί



το μηχανισμό τρισδιάστατης απεικόνισης του Unreal, που γίνεται ολοένα δημοφιλέστερος, εκτοπίζοντας τον αντίστοιχο μηχανισμό του Quake 2.

Σύμφωνα με το σενάριο, τα μέλη της X-COM συμμαχούν με μια άλλη εξωγήινη φυλή, τους Ascidians, εναντίον των εξωγήινων εχθρών και αναλαμβάνουν να διεισδύσουν στη βάση των κοινών αντιπάλων τους για να τους νικήσουν μια και καλή.

Η Microprose προσπάθησε να διαφοροποιήσει το παιχνίδι της από τα ανταγωνιστικά τρισδιάστατα shoot'em up και ταυτόχρονα να διατηρήσει τα ξεχωριστά στοιχεία που καθιέρωσαν τα προηγούμενα X-COM. Μία από τις πρωτοτυπίες του gameplay είναι το ότι ο παίκτης δεν ελέγχει μόνο έναν άνθρωπο αλλά ολόκληρη ομάδα, ενώ μπορεί να βλέπει μέσα από τα μάτια των μελών της τη δράση. Επίσης υπάρχει η δυνατότητα για την εφεύρεση νέων συσκευών και την αναβάθμιση των υπάρχοντων όπλων, ερευνώντας τα λάφυρα που αφήνουν πίσω τους οι νεκροί εξωγήινοι.

Οπως φαίνεται, το X-COM: Alliance θα μπορέσει να μεταφέρει τη μοναδική ατμόσφαιρα της σειράς σε ένα παιχνίδι εντελώς διαφορετικό από τους προκατόχους του.



CARMAGEDDON 2: CARPOCALYPSE NOW ΤΗΣ SCI

Το πρώτο Carmageddon ήταν ένα παιχνίδι που προκάλεσε μεγάλη αίσθηση, κυρίως σε ανθρώπους εκτός του χώρου των υπολογιστών. Θα θυμάστε ίσως τις τηλεοπτικές κραυγές διαμαρτυρίας για τις ωμές σκηνές βίας που περιείχε η δημιουργία της SCI. Το δεύτερο Carmageddon, που επίσης προκάλεσε πολύ μεγάλη αίσθηση στην ECTS, βασίζεται ακριβώς στην ίδια ιδέα. Σας επιτρέπει δηλαδή να τρέξετε σε αγώνες αυτοκινήτων και σας ανταμείβει όχι μόνο για την ταχύτητά σας αλλά και για τους θανάτους (είτε πεζών είτε άλλων οδηγών) που θα προκαλέσετε.



Ανεξάρτητα από το ηθικό μέρος της υπόθεσης, θα πρέπει να παραδεχτώ ότι το Carmageddon 2 είναι πολύ βελτιωμένο σε σχέση με τον προκάτοχό του. Τα γραφικά είναι πλέον πολυγωνικά και υποστηρίζουν κάρτες τρισδιάστατης επιτάχυνσης. Το μοντέλο της οδήγησης (και της καταστροφής των αυτοκινήτων) έχει γίνει ακόμα ρεαλιστικότερο, ενώ οι χώροι όπου λαμβάνει χώρα η δράση παρουσιάζουν μεγαλύτερη ποικιλία. Ειδικά ο τρόπος απεικόνισης της φθο-



ράς των οχημάτων είναι πολύ εντυπωσιακός. Ανάλογα με το χτύπημα που θα δεχτεί κάθε αυτοκίνητο, έχει την ανάλογη ζημιά. Ετσι, μπορεί να σπάσουν τα τζάμια του, να φύγουν οι πόρτες, να αποκολληθεί το καπό, να καταστραφούν οι ρόδες και γενικότερα να υποστεί οποιαδήποτε δυνατή παραμόρφωση. Το καλό της υπόθεσης είναι ότι όλες αυτές οι ζημιές επιδρούν και στην οδική συμπεριφορά των αυτοκινήτων. Μην περιμένετε λοιπόν, αν έχει λυγίσει το μπροστινό φτερό και έχει ακουμπήσει τη ρόδα, να μπορέσετε να πιάσετε υψηλές ταχύτητες.

Κατά τα άλλα το παιχνίδι είναι βιαιότερο, η δε απεικόνιση των πεζών είναι ακόμα πιο ρεαλιστική και αιματηρή. Επίσης, η νοημοσύνη τους είναι βελτιωμένη, έτσι δεν κάθονται πλέον σαν πρόβατα επί σφαγή, αλλά προσπαθούν να αποφύγουν τους επελαύνοντες οδηγούς.

Το αν θα σας αρέσει το Carmageddon 2 είναι θέμα προσωπικού γούστου και αίσθησης του χιούμορ. Το σίγουρο είναι ότι από τεχνικής άποψης η SCI έχει κάνει πολύ καλή δουλειά.

FALLOUT 2 ΤΗΣ INTERPLAY

Το να δημιουργήσεις τη συνέχεια ενός επιτυχημένου παιχνιδιού και να καταφέρεις να ανταποκριθείς στις προσδοκίες του κοινού είναι δύσκολη υπόθεση. Παρ' όλα αυτά η Interplay φαίνεται ότι βρήκε τη σωστή φόρμουλα για να φτιάξει τη συνέχεια του Fallout, απευθυνόμενη στους ίδιους τους φίλους του παιχνιδιού για συμβουλές και ιδέες. Κάπως έτσι γεννήθηκε το Fallout 2, που σε γενικές γραμμές ακολουθεί τα βήματα του προκατόχου του αλλά



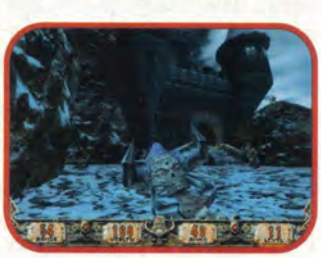


διαθέτει και αρκετές προσθήκες και βελτιώσεις. Ετσι, το παιχνίδι επιτρέπει στον παίκτη να μετατρέψει τα όπλα του, ώστε να τα κάνει πιο αποτελεσματικά. Για παράδειγμα, μπορείτε να προσθέσετε σε μια καραμπίνα έναν εκτοξευτή χειροβομβίδων, ώστε να τα καταφέρετε καλύτερα στις μάχες. Ακόμα, σε αντίθεση με το πρώτο Fallout, μπορείτε να αναβαθμίσετε τα χαρακτηριστικά των ελεγχόμενων από τον υπολογιστή συμπολεμιστών σας. Μια άλλη βελτίωση έχει να κάνει με τις αποστολές που συναντάτε, η σημασία των οποίων είναι πλέον πολύ μεγαλύτερη, τόσο για την εξέλιξη της περιπέτειας όσο και για την τελική έκβασή της. Αλλες βελτιώσεις έχουν να κάνουν με τη μεγαλύτερη ελευθερία δράσης και αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον, το interface, τη μείωση του χρόνου φορτώματος, την παροχή μεταφορικού μέσου (μια ανακατασκευασμένης Chevrolet) για τις μετακινήσεις σας και πολλά άλλα. Γενικά το παιχνίδι είναι άμεσα αναγνωρίσιμο ως απόγονος του Fallout, ενώ ταυτόχρονα είναι καλύτερο, πλουσιότερο και μεγαλύτερο από αυτό.

DAIKATANA ΤΗΣ EIDOS

Οταν ο John Romero, ο άνθρωπος που συνεργάστηκε στη δημιουργία του Doom και του Quake, αποφασίζει να σχεδιάσει ακόμη ένα τρισδιάστατο shoot'em up πρώτου προσώπου, τότε το αποτέλεσμα σίγουρα θα είναι ενδιαφέρον. Περί του Daikatana ο λόγος βέβαια, που βρίσκεται εδώ και πολύ καιρό στα σκαριά, αλλά ακόμη δεν έχει ολοκληρωθεί. Στο playable demo που έτρεχε στην





ECTS, είχαμε την ευκαιρία να δούμε το παιχνίδι σε δράση και να αξιολογήσουμε τόσο τα ωραία γραφικά του (βασίζονται στο μηχανισμό απεικόνισης του Quake II) όσο και την ποικιλία των εχθρών και των όπλων.

Σύμφωνα με την υπόθεση, ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο του πολεμιστή Hiro Miyamoto, που ψάχνει σε τέσσερις διαφορετικές χρονικές περιόδους (από τους αρχαίους χρόνους μέχρι τον 25ο αιώνα) να βρει το μυθικό σπαθί Daikatana. Πρόκειται βέβαια για μια υπόθεση-πρόφαση για τη δημιουργία εντυπωσιακών γραφικών και επιπέδων που διαφέρουν μεταξύ τους.

Η τελική έκδοση του Daikatana, όπως μου είπε η παραγωγός του Michelle Bagur, θα περιλαμβάνει περισσότερα από 64 τέρατα με υψηλή τεχνητή νοημοσύνη, 32 όπλα που θα διαφέρουν σε κάθε επίπεδο και ένα πρωτότυπο χαρακτηριστικό: Ο παίκτης δεν θα πολεμά μόνος του, αλλά θα έχει τη συνδρομή δύο ελεγχόμενων από τον υπολογιστή χαρακτήρων. Για όλα αυτά βέβαια μην κρατάτε την ανάσα σας, γιατί το Daikatana θα είναι κοντά μας τους πρώτους μήνες του 1999.

MESSIAH ΤΗΣ SHINY ENTERTAINMENT



Το Messiah είναι ακόμα ένας ιδιαίτερα πρωτότυπος τίτλος της Shiny Entertainment, της εταιρίας που μας έδωσε τα Earthworm Jim 1 & 2. Πρόκειται για ένα τρισδιάστατο παιχνίδι, στο οποίο ο παίκτης ελέγχει ένα αθώο αγγελάκι με σκοπό να διώξει από τον κόσμο το κακό. Το πρόβλημα είναι ότι οι δυνάμεις του κακού δεν είναι διόλου συνεργάσιμες στο ζήτημα.



Τι μπορεί όμως να κάνει ένας άγγελος εγκλωβισμένος στο σώμα ενός μωρού, όταν απέναντί του έχει σωματώδεις φρουρούς και οπλισμένους κακοποιούς; Μη βιαστείτε να απαντήσετε, γιατί το καλό τα παλικάρι ξέρει κι άλλο μονοπάτι. Εστω λοιπόν ότι ο ήρωάς μας βλέπει στο βάθος έναν οπλισμένο εχθρό. Αντί να του επιτεθεί και να πάει προς τον αναπόφευκτο θάνατο, χρησιμοποιεί τις πνευματικές δυνάμεις του για να μπει στο σώμα του εχθρού και να τον αναγκάσει να κάνει κάτι καταστροφικό, π.χ. να αυτοκτονήσει. Στη συνέχεια ο άγγελος βγαίνει σαν κύριος από το σώμα του νεκρού φρουρού και συνεχίζει απτόητος την πορεία του. Είναι αυτό που λέμε "αγαπάτε αλλήλους".

Μια άλλη πρωτοτυπία του παιχνιδιού είναι το ότι, αν έχετε υπό την κατοχή σας έναν άλλο χαρακτήρα, θα πρέπει να συμπεριφέρεστε όπως επιβάλλει η θέση σας, για να μην κινήσετε υποψίες. Αν π.χ. ελέγχετε έναν φρουρό, θα πρέπει να επιτελέσετε τα καθήκοντά του με σχολαστικότητα, αν θέλετε να τη βγάλετε καθαρή.

Στον τεχνικό τομέα η Shiny Entertainment υπόσχεται πολλές καινοτομίες. Το Messiah χρησιμοποιεί την τεχνική DAT (Real Time Tessellation & Deformation), που επιτρέπει στους χαρακτήρες να έχουν ένα νοητό σκελετό, πάνω στον οποίο επενδύονται τα textures. Με αυτό τον τρόπο είναι δυνατή η απεικόνιση πρωτόγνωρων λεπτομερειών, όπως η τσάκιση των ρούχων ανάλογα με τις κινήσεις των χαρακτήρων. Μια άλλη τεχνολογία με ωραίο όνομα και όμορφα αποτελέσματα είναι η Volumetric Lighting Technology, που επιτρέπει τον ακριβή real time φωτισμό των επιφανειών, ανάλογα με τη θέση των φωτεινών πηγών. Εν αναμονή όλων αυτών των θαυμαστών, λοιπόν, τα οποία θα δούμε από κοντά σε λίγο καιρό.

HARDWARE

S3 SAVAGE

Η S3 είναι μία από τις παραδοσιακές εταιρίες στο χώρο των καρτών γραφικών. Εντούτοις τα τελευταία χρόνια οι εξελίξεις στους 3D accelerators την είχαν αφήσει πίσω, αφού οι διάφορες εκδόσεις του Virge chip δεν μπορούσαν να ανταποκριθούν στις σύγχρονες απαιτήσεις. Φαίνεται όμως ότι σιγά-σιγά η S3 ξύπνησε από το λήθαργο και με την καινούρια S3 Savage έβγαλε και πάλι ένα κορυφαίο προϊόν.

Πρόκειται για μία κάρτα 128-bit που συνδυάζει λειτουργίες επιτάχυνσης γραφικών (σε δύο και τρεις διαστάσεις) και αναπαραγωγής DVD video. Οι επιδόσεις της στα 3D γραφικά φτάνουν στα 125 M-pixels το δευτερόλεπτο, ενώ τα ποιοτικά χαρακτηριστικά της περιλαμβάνουν trilinear filtering, συμπίεση textures, 24-bit Z buffering, Vertex και Table fog, Anti-aliasing στα sprites, Reflection και Environment mapping, Texture morphing, Shadows, Procedural textures και ατμοσφαιρικά εφέ.

Χάρη σε όλα αυτά η S3 Savage πετυχαίνει εξαιρετικές επιδόσεις στο Direct 3D και αποτελεί πολύ καλή επιλογή για όλους τους gamers.

ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ

Η ποικιλία των χειριστηρίων που είδαμε στην έκθεση ήταν ομολογουμένως εντυπωσιακή. Παντού υπήρχαν τιμόνια, πιστόλια και διάφορων ειδών εξειδικευμένα joysticks για όλα τα γούστα. Πολύ ενδιαφέρον φάνηκε το Tilt Gamepad της Microsoft και το Air Racer της Per4mer, δύο χειριστήρια που αντιλαμβάνονται την κίνηση και την περιστροφή τους στο χώρο, προσεγγίζοντας ακόμα περισσότερο τον όρο virtual reality.





Επίσης παρουσιάστηκε μια μεγάλη γκάμα από χειριστήρια που επιτρέπουν να νιώθετε τους κραδασμούς, όπως το Force Feedback τιμόνι της Microsoft, το Wingman Formula Force της Logitech, το Ultimate Per4mer Racing Wheel, το I-Force της ομώνυμης εταιρίας και δεκάδες άλλα. Ακόμη υπήρχαν κραδασμικές καρέκλες (όπως αυτή της Thrustmaster), μοχλοί αεροπλάνων (πολύ καλές οι προτάσεις της Saitek) και δεκάδες άλλες περίεργες κατασκευές.

Οι πιο πρωτότυπες ήταν το Fragmaster της Thrustmaster, ένα ειδικό joystick για παιχνίδια τύπου Quake, και το VR Gear, ένα ελεγχόμενο με τη φωνή χειριστήριο. Παιχνίδια για μεγάλα παιδιά...



3DFX BANSHEE

Η 3Dfx έχει κερδίσει τις προτιμήσεις των παικτών με τους τρισδιάστατους επιταχυντές της, αλλά η προσπάθειά της στο χώρο των 2D/3D καρτών γραφικών (με το Voodoo Rush) δεν ήταν το ίδιο επιτυχημένη.

Η εταιρία επανήλθε με το Banshee, που συνδυάζει τις επιδόσεις του Voodoo 2 στις τρεις διαστάσεις με μια πολύ γρήγορη συμβατική κάρτα γραφικών των 128-bit. Το μεγάλο πλεονέκτημα του Banshee, πέραν των επιδόσεών του, είναι η πλήρης συμβατότητα με το πρότυπο Glide, που είναι πολύ διαδεδομένο στην αγορά και υποστηρίζεται από πολλά παιχνίδια.

Στο περίπτερο της 3Dfx στην έκθεση είχαμε την ευκαιρία να δούμε τις επιδόσεις του Banshee σε διάφορα παιχνίδια και να διαπιστώσουμε ότι πρόκειται για μία πολύ καλή λύση για όσους αναζητούν ένα και μοναδικό chip γραφικών για όλες τις ανάγκες τους.

ΤΑ ΒΡΑΒΕΙΑ ΤΗΣ ECTS

Σε εκδήλωση που έγινε εκτός του κυρίως χώρου της έκθεσης, έγινε η απονομή των βραβείων στα προϊόντα που ξεχώρισαν τη φετινή χρονιά. Μετά την καταμέτρηση, έλαβαν:

★ **Καλύτερος τίτλος αναφοράς:** Encarta 98 (Microsoft)
★ **Καλύτερο PC hardware:** 3Dfx Voodoo 2 chipset (3Dfx)
★ **Παιχνίδι της χρονιάς στην Ιαπωνία:** Ultima Online (Origin)
★ **Παιχνίδι της χρονιάς στην Ισπανία:** Starcraft (Blizzard)
★ **Παιχνίδι της χρονιάς στην Ιταλία:** Blade Runner
★ **Παιχνίδι της χρονιάς στη Γαλλία:** Fallout (Interplay)
★ **Παιχνίδι της χρονιάς στην Ανατολική Ευρώπη:** Quake II (id)
★ **Παιχνίδι της χρονιάς στις Κάτω Χώρες:** Commandos: Behind Enemy Lines (Eidos)
★ **Παιχνίδι της χρονιάς στη Σκανδιναβία:** Quake II (id)
★ **Παιχνίδι της χρονιάς στη Γερμανία:** Jedi Knight: Dark Forces II (LucasArts)
★ **Παιχνίδι της χρονιάς εν γένει:** Starcraft

LEGO MINDSTORMS

Η ρομποτική επανάσταση στα home PCs!

Εάν υπάρχει κάτι το οποίο θεωρείται βέβαιο πως δεν πρόκειται ποτέ να πάψει να μας εκπλήσσει, αυτό είναι σίγουρα η τεχνολογία. Ανακαλύψεις και συσκευές που πριν από μερικά χρόνια δεν μπορούσαμε καν να φανταστούμε αποτελούν πλέον αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς μας. Σε αυτό το πλαίσιο εντάσσεται και το νέο δημιούργημα της Lego. "Μα καλά, της Lego; Είστε σοβαροί, βρε παιδιά;" θα αναρωτηθείτε. Κι όμως...

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

Οι περισσότεροι γνωρίζουμε τη Lego από τα παιδικά μας χρόνια, όταν αγοράζαμε κατά κόρον τα περίφημα "τουβλάκια" της, τα οποία συναρμολογούσαμε και φτιάχναμε διάφορες κατασκευές, αντικρίζοντας στη συνέχεια με θαυμασμό τα δημιουργήματά μας. Για τα "μεγαλύτερα παιδιά" υπήρχαν διαθέσιμα αρκετά τέτοια πολύπλοκα "παζλ", με τα οποία μπορούσε κάποιος να φτιάξει μικρογραφίες, σχεδόν πιστά ομοιώματα, ολόκληρων μηχανημάτων, αυτοκινήτων κ.λπ.

Αν ανήκετε λοιπόν στους κάπως μεγαλύτερους σε ηλικία αναγνώστες, αναπολείτε εκείνες τις παλιές, καλές εποχές και αναρωτιέστε αν τα θαυματουργά τουβλάκια υπάρχουν και σήμερα, μάλλον θα εκπλαγείτε μαθαίνοντας τα νέα για τη μετεξέλιξή τους. Ετοιμαστείτε για ένα σοκ, αφού οι καινούριες σειρές τους θα περιλαμβάνουν, ούτε λίγο ούτε πολύ, μικροεπεξεργαστές και αισθητήρες, επιτρέποντας στους χρήστες να δημιουργούν ολόκληρα ρομπότ, τα οποία θα μπορούν μάλιστα να προγραμματίζουν απευθείας από τον προσωπικό υπολογιστή τους!

Αυτή η νέα τεχνολογία προέκυψε ύστερα από συνεργασία της Lego με το περιβόητο Massachussets Institute of Technology (MIT). Καρδιά του όλου συστήματος είναι ο RCX, ένας μικροεπεξεργαστής που βρίσκεται ενσωματωμένος στα τουβλάκια της Lego και δέχεται σήματα από έναν πομπό υπέρυθρων, ο οποίος συνδέεται στη σειριακή θύρα του PC αποθηκεύοντάς τα κατόπιν στη μνήμη του. Πέρα όμως από τη δυνατότητα του χρήστη να δώσει τις εντολές που επιθυμεί στο ρομπότ που κατασκεύασε με τα "έξυπνα" τουβλάκια, η συμπεριφορά του τελευταίου μπορεί να είναι και αυτόνομη, μέσω ενός εξελιγμένου συστήματος αισθητήρων και μικροκινητήρων που επίσης διαθέτει. Εύκολα ο καθένας μας έχει την ευκαιρία να κατασκευάσει από συναγερμούς που ενεργοποιούνται με φωτοευαίσθητα κύτταρα μέχρι μικρά αμάξια που ακολουθούν συγκεκριμένες διαδρομές ή διαθέτουν collision detection, σύστημα το οποίο τους επιτρέπει να αποφεύγουν με μαεστρία τα εμπόδια που συναντούν στο διάβα τους.







Εκτός από τους μικροεπεξεργαστές και τους αισθητήρες, οι οποίοι λαμβάνουν σήματα από το περιβάλλον, επεξεργάζονται τα δεδομένα που προκύπτουν από αυτά και δίνουν τις απαραίτητες εντολές στους κινητήρες προκειμένου

να ενεργοποιηθούν ή να απενεργοποιηθούν, υπάρχει ακόμα διαθέσιμη μια πληθώρα διαφορετικών εξαρτημάτων για τα Lego Mindstorms. Ανάμεσά τους μηχανισμοί, ρόδες, πολύχρωμα τουβλάκια και οτιδήποτε άλλο μπορεί να προστεθεί σε μια κατασκευή.

Τα Lego Mindstorms αναμένεται να διατεθούν στην κυκλοφορία σε ολόκληρο τον κόσμο μέσα στον Οκτώβριο. Θα περιλαμβάνουν ένα CD-ROM με το απαιτούμενο software, δύο κινητήρες, δύο αισθητήρες αφής, έναν αισθητήρα φωτός, έναν πομπό υπέρυθρων, ένα αναλυτικό εγχειρίδιο οδηγιών ("Constructopedia") και περισσότερα από 700 "Lego pieces" (τα μετεξελιγμένα τουβλάκια που λέγαμε).

Φυσικά τα expansion sets δεν θα μπορούσαν να απουσιάζουν από τη νέα δημιουργία της Lego. Δύο ετοιμάζονται ήδη για το 1999, τα RoboSports και Extreme Creatures. Με το πρώτο τα ρομπότ σας θα αποκτήσουν νέες ικανότητες, όπως να πιάνουν μπάλες, να εκτελούν διάφορες μανούβρες γύρω από εμπόδια ή να κάνουν ελιγμούς. Με το δεύτερο θα αυξήσετε κατακόρυφα την επιθετικότητά τους (!), καθώς πλέον τα ρομπότ σας θα επιτίθενται αδίστακτα στους εισβολείς που τα απειλούν, διψασμένα για το αίμα τους (ίσως είμαι λίγο υπερβολικός, αλλά έπαιζα το demo του Carmageddon 2 προτού ξεκινήσω να γράφω αυτό το άρθρο, οπότε, όπως καταλαβαίνετε...). Με το Extreme Creatures expansion set θα υπάρχει μάλιστα η δυνατότητα να πάρετε το ρόλο του επιτιθέμενου ή του αμυνόμενου, οπότε το ρομπότ σας θα αποκτά τα αντίστοιχα abilities (θα δαγκώνει, θα τσιμπά, θα υψώνει τη γροθιά του, θα υποχωρεί κ.λπ.), χρησιμοποιώντας 140 νέα κομμάτια της Lego. Οπως υποστηρίζει χαρακτηριστικά η ίδια η εταιρία: "δώστε στο πλάσμα σας την ελευθερία του και αφήστε τη φύση να ακολουθήσει την πορεία της".





Το κόστος του Lego Mindstorms Robotics Invention System, όπως είναι ο πλήρης τίτλος του, θα κυμαίνεται διεθνώς γύρω στα 200 δολάρια, ενώ κάθε expansion set θα τιμάται περίπου 50 δολάρια. Να λοιπόν που η υψηλή τεχνολογία μπορεί να διατίθεται σε χαμηλή τιμή, κάνοντας τα ρομπότ της Lego προσιτά σε όλους και όχι ακόμα ένα ακριβό παιχνίδι για την ελίτ...

Εκτός από τον RCX code, την προγραμματιστική γλώσσα (ένα πράγματι ισχυρό visual εργαλείο) που ανέπτυξε η Logo σε συνεργασία με το MIT για τον προγραμματισμό των Lego Mindstorms, στο CD-ROM που συνοδεύει το πακέτο μπορεί κάποιος να βρει "training missions", που δείχνουν στα παιδιά (αν και τελικά μάλλον στέκει καλύτερα ο όρος "χρήστες", αφού ξέρω πολλούς ενήλικες που περιμένουν πώς και πώς να παίξουν με τα Mindstorms - μαντέψτε ποιος είναι πρώτος στη λίστα) βήμα προς βήμα τον τρόπο με τον οποίο θα συντάξουν τις πρώτες εντολές τους και στη συνέχεια θα τις εφαρμόσουν στα ρομπότ τους, ώστε αυτά να τις εκτελούν συνεχώς, μέχρι... νεοτέρας διαταγής.



Αν τυχόν είστε οι δυστυχείς κάτοχοι ενός Macintosh (φτου σας - αλλάξτε περιοδικό γρήγορα!), θα δυσαρεστηθείτε ακόμα περισσότερο μαθαίνοντας πως προς το παρόν δεν υπάρχουν σχέδια για υποστήριξη του Mac από τα Mindstorms. Ειδάλλως το PC σας δεν θα σας προδώσει, αφού ένας Pentium 90 με φορτωμένα τα Windows 95 είναι υπεραρκετός για να τρέξει το software.



Αν βρίσκετε μικρή την ποικιλία των αισθητήρων που θα διατίθενται αρχικά, να είστε έτοιμοι για γρήγορες εξελίξεις στο συγκεκριμένο τομέα, αφού στα άμεσα σχέδια της Lego είναι η ενσωμάτωση στα Mindstroms, αισθητήρων θερμοκρασίας και περιστροφής ενώ αρκετά ακόμα είδη sensors βρίσκονται στο στάδιο της ανάπτυξης. Τέλος, έτοιμα είναι τα robot-rovers που εξομοιώνουν τον Sojourner, το μικρό αλλά... θαυματουργό αμάξι που κινήθηκε στην επιφάνεια του Αρη κατά τη διάρκεια της αποστολής Pathfinder.

Το νέο προϊόν πιστεύεται πως θα γίνει από την πρώτη κιόλας ημέρα της κυκλοφορίας του ανάρπαστο, αφού τα πρώτα δείγματα ενθουσιασμού ήρθαν από πολύ νωρίς. Συγκεκριμένα, 50.000 fans της Lego έκαναν αίτηση για να πάρουν μία από τις μόλις 200 θέσεις beta testers που είχαν προκηρυχθεί για τα Mindstorms (ούτε διαγωνισμός του ελληνικού Δημοσίου να ήταν!).

Οπως καταλαβαίνετε, μόλις τα καινούρια ρομποτάκια της Lego σκάσουν μύτη στην Ελλάδα, το αγαπημένο σας περιοδικό θα είναι στην πρώτη γραμμή, προκειμένου να αποκτήσει ένα πλήρες σετ για review. Και μην ξεχνάτε: Αν κάποιος άγνωστος σας χτυπήσει ξαφνικά την πόρτα, μπορεί να είναι το ρομπότ του "PC Master", που έρχεται να φέρει στο σπίτι σας το καινούριο τεύχος, για να μην ταλαιπωρήστε τρέχοντας στο περίπτερο της γειτονιάς... PC



Ελληνικό εκπαιδευτικό software

Κατακτήστε τη γνώση ευχάριστα και... ελληνικά!



Καθώς το αφιέρωμα του προηγούμενου μήνα στη μεταλυκειακή εκπαίδευση στην Πληροφορική κίνησε το ενδιαφέρον πολλών από εσάς, όπως φάνηκε από τα πάμπολλα γράμματα, e-mails και τηλεφωνήματά σας, αποφασίσαμε να παραμείνουμε και σε αυτό το τεύχος στον εκπαιδευτικό χώρο, παρουσιάζοντάς σας τους σημαντικότερους τίτλους επιμορφωτικού software που μπορείτε να βρείτε σήμερα στην ελληνική γλώσσα.

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

Το εκπαιδευτικό software, στην Ελλάδα τουλάχιστον, είναι μια υπόθεση που ξεκίνησε στις αρχές της δεκαετίας του '90. Πρωτοπόρος εταιρία ήταν η Inte*learn, της οποίας οι εκπαιδευτικοί τίτλοι έτρεχαν σε περιβάλλον DOS και απευθύνονταν σε μικρά παιδιά, ενώ στη συνέχεια πολλές άλλες εταιρίες ακολούθησαν το παράδειγμά της. Τότε οι προσωπικοί υπολογιστές (PCs) δεν είχαν τη μορφή με την οποία τους γνωρίζουμε σήμερα, οκτώ χρόνια αργότερα, μια και συσκευές όπως CD-ROM drives ή ισχυρές κάρτες γραφικών και ήχου ήταν ένα άπιαστο όνειρο. Υπολογιστές 16-bit τεχνολογίας, όπως οι Atari ST και Amiga, βρίσκονταν στο φόρτε τους με δυνατότητες ήχου στέρεο και πάμπολλα χρώματα on-screen, ονομπάροντας επιδεικτικά τα PCs που, ενώ είχαν κάποιες δυνατότητες, δεν υποστηρίζονταν τόσο από τα software houses εκείνης της εποχής.

Σήμερα όμως, όλα αυτά αποτελούν παρελθόν και τα PCs έχουν πια κυριαρχήσει παντού. Υπάρχουν οι ισχυρές κάρτες γραφικών και ήχου που μεταμορφώνουν έναν υπολογιστή σε μια πανίσχυρη μηχανή ψυχαγωγίας, διασκέδασης και ενημέρωσης. Το Internet, τα πολυμέσα και τόσα άλλα "καλούδια" είναι πια στα χέρια οποιουδήποτε. Σχεδόν κάθε σπίτι διαθέτει ή πρόκειται να αποκτήσει σύντομα έναν υπολογιστή, ενώ η ποσότητα των προγραμμάτων που κυκλοφορούν για κάθε σκοπό είναι τεράστια και κάθε μέρα προστίθενται στη λίστα περισσότερα. Το δίχως άλλο μιλάμε για μια χρυσή εποχή στην Πληροφορική.

Οι εκπαιδευτικοί τίτλοι, ή εκπαιδευτικό λογισμικό όπως αποκαλείται, δεν είναι τίποτα άλλο από προγράμματα που δουλεύουν στους υπολογιστές μας και σκοπό έχουν την επιμόρφωσή μας με όσο το δυνατόν πιο ψυχαγωγικό τρόπο. Οι τίτλοι αυτοί μπορεί να είναι εικονογραφημένες εγκυκλοπαίδειες, παιχνίδια που μαθαίνουν σε μικρότερα παιδιά τα γράμματα και τους αριθμούς, λεξικά ή ακόμα και προγράμματα-βοηθήματα για τα μαθήματα του γυμνασίου και του λυκείου ή interactive εφαρμογές ιστορίας με video.

Η αξία όλων αυτών των εφαρμογών είναι μεγάλη, μια και ο χρήστης μέσα από ένα όμορφο περιβάλλον αντλεί πολλές γνώσεις και ταυτόχρονα διασκεδάζει. Υπάρχουν προγράμματα για όλα τα γούστα και για όλες τις ηλικίες. Βέβαια, σχετικά μεγαλύτερο βάρος έχει δοθεί στα παιδιά και τους εφήβους, όπως είναι λογικό, καθώς αποτελούν το κοινό που χρησιμοποιεί τον υπολογιστή περισσότερο από τους μεγαλύτερους σε ηλικία για επιμορφωτικούς και ψυχαγωγικούς σκοπούς.

Για την καλύτερη και πληρέστερη ενημέρωσή σας γύρω από το εκπαιδευτικό λογισμικό, αποταθήκαμε στις εταιρίες παραγωγής τέτοιων τίτλων, οι περισσότερες από τις οποίες πρόθυμα μας διέθεσαν κάποια προϊόντα τους, τα οποία σας παραθέτουμε στη συνέχεια χωρισμένα ανά κατηγορίες με μια σύντομη περιγραφή καθενός, για να βρείτε αυτό που ταιριάζει στις προτιμήσεις σας. Προτού συνεχίσουμε στην παρουσίασή μας επισημαίνεται ότι τα προγράμματα αυτά αποτελούν απλώς ένα αντιπροσωπευτικό δείγμα από κάθε εταιρία και δεν είναι τα μοναδικά που κυκλοφορούν στην αγορά.

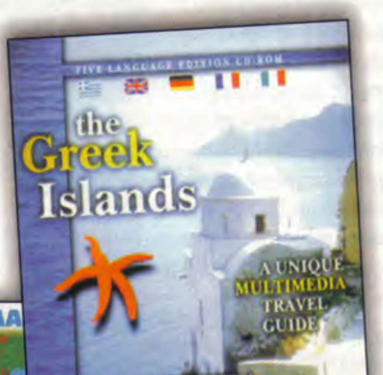
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΕΩΓΡΑΦΙΑΣ

Η κατηγορία της γεωγραφίας παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον. Μπορούμε να μάθουμε για όλα τα μέρη του κόσμου και να τα επισκεφτούμε χωρίς καν να φύγουμε από το δωμάτιό μας. Στα χέρια μας έχουμε πέντε πολύ όμορφες παραγωγές με θέματα από την Ελλάδα.

Τα "Ελληνικά νησιά" αποτελούν μια πλήρη multimedia εφαρμογή σε πέντε γλώσσες με αναλυτικές πληροφορίες για τα φυσικά τοπία, την ιστορία, τη λαογραφία, τις παραλίες, τα έθιμα, τα μνημεία και τα αξιοθέατα 145 ελληνικών νησιών. Ακόμα στην εφαρμογή θα βρείτε 4.000 καταλύματα, δρομολόγια πλοίων, 1.000 φωτογραφίες και γκραβούρες, 16 3D animations, digital video, παραδοσιακή μουσική και αναλυτικούς χάρτες.

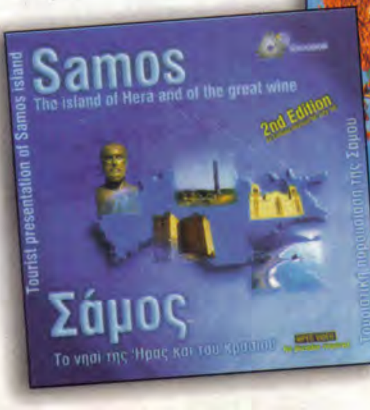
Η εκπαιδευτική παραγωγή για παιδιά "Ερευνα στην Ελλάδα" είναι ένα γεωγραφικό παιχνίδι, στο οποίο ο παίκτης καλείται να συλλάβει μια συμμορία αρχαιοκαπήλων σκορπισμένη στα τέσσερα σημεία της Ελλάδας. Το έργο είναι εμπλουτισμένο με μια μικρή γεωγραφική εγκυκλοπαίδεια με κείμενα για κάθε νομό και περιφέρεια της χώρας μας. Υπάρχει πλούσιο φωτογραφικό υλικό και 50' βίντεο απ' όλη την Ελλάδα, με περισσότερα από 150 γραφικά και ανάγλυφους χάρτες. Ετσι, ο χρήστης μπορεί να αφομοιώσει σημαντικές γνώσεις που αφορούν στη γεωγραφία μας καθώς και ιστορικά, οικονομικά και πολιτισμικά στοιχεία.

Ενας τουριστικός οδηγός της Σάμου, του νησιού της Ηρας και του κρασιού, έρχεται να μας μεταφέρει για λίγο στην όμορφη αυτή ακριτική περιοχή, δίνοντάς μας χρήσιμες πληροφορίες για τα τουριστικά αξιοθέατα, τον πολιτισμό, τα θρησκευτικά μνημεία, τους τόπους αναψυχής και τις επιχειρήσεις παροχής υπηρεσιών. Περιλαμβάνονται 3 ώρες αφήγησης (στα ελληνικά και αγγλικά), 25' βίντεο και









περισσότερες από 550 φωτογραφίες.

Σε παρόμοια επίπεδα κινείται το "Tour Guide: Ιόνια νησιά". Πρόκειται για έναν τουριστικό οδηγό, εγκεκριμένο από τον Ε.Ο.Τ., ο οποίος μας ξεναγεί στα πανέμορφα νησιά του Ιονίου. Περιλαμβάνει οπτικό υλικό σε μορφή slides και μουσική επένδυση (είναι επιλογή του χρήστη αν θα την ακούει) με θέματα από τον τρόπο ζωής των νησιωτών, καθώς και πληροφορίες για τα αξιοθέατα, την ψυχαγωγία και τη νυχτερινή ζωή.

Τέλος, έχουμε το πρόγραμμα "Ξενάγηση στην Αθήνα". Πρόκειται για μία εκπαιδευτική και ψυχαγωγική multimedia ιστορική, πολιτιστική και οικολογική ξενάγηση στην πρωτεύουσα του σήμερα και του χθες υπό την αιγίδα του δήμου Αθηναίων. Περιέχει παιχνίδι γνώσεων με έπαθλο το χρυσό κλειδί της πόλης.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

Ο τομέας της ιστορίας ανέκαθεν έλκυε τα φώτα της δημοσιότητας. Είτε επειδή κάποιοι μετέφραζαν όπως ήθελαν κάποια ιστορικά γεγονότα, είτε επειδή λανθασμένες πληροφορίες έβγαιναν στο φως. Στο αφιέρωμά μας περιλαμβάνουμε κάποιους πολύ αξιόλογους τίτλους, οι δύο εκ των οποίων έχουν διακριθεί στο εξωτερικό.

Ξεκινάμε με την "Ιστορία του Ελληνικού Χαρτονομίσματος" που σκοπό έχει να μας παρουσιάσει τα στάδια από τα οποία πέρασε το ελληνικό χαρτονόμισμα από το 1828 μέχρι σήμερα. Μέσα από αυτό το CD θα δείτε εικονογραφημένο υλικό και ιστορικά στοιχεία για το φοίνικα, τις κατοχικές δραχμές και τις άλλες μορφές που έλαβε το εθνικό μας νόμισμα στην πορεία του χρόνου. Μαζί με τη δραχμή θα ανακαλύψετε την ιστορία μας και την πορεία της εθνικής μας οικονομίας, ενώ θα δείτε τις ταλαιπωρίες που πέρασε αυτό το νόμισμα λίγο προτού το εγκαταλείψετε για πάντα, προκειμένου να αρχίσετε τις συναλλαγές σας με το ευρώ.

Η "Ακρόπολη των Αθηνών" είναι μια πρωτοποριακή multimedia εφαρμογή σε πέντε γλώσσες για το σπουδαιότερο ελληνικό μνημείο και περιέχει 3D animation του Παρθενώνα (εκπληκτικό!), 3D interactive virtual museum, περισσότερες από 250 φωτογραφίες των μνημείων της Ακρόπολης, καθώς και αναλυτική ιστορική-αρχαιολογική περιγραφή των μνημείων και των ιστορικών προσωπικοτήτων που σχετίζονται με την Ακρόπολη.

Στο CD "Σύγχρονη Ελληνική Τέχνη" θα βρείτε έναν σημαντικό οδηγό για την ιστορία της σύγχρονης ελληνικής τέχνης από τα μέσα της δεκαετίας του '50 μέχρι σήμερα. Σκοπός του τίτλου είναι η καταγραφή των σημαντικότερων γεγονότων και καλλιτεχνών που επηρέασαν την πορεία της ελληνικής τέχνης και συνεχίζουν να την επηρεάζουν με το έργο τους ακόμα και σήμερα. Περιέχονται βιογραφικά στοιχεία 355 καλλιτεχνών, 1.400 έργα τους, σύντομα ιστορικά στοιχεία της ελληνικής τέχνης και ένα παιχνίδι γνώσεων.

Η εφαρμογή με τίτλο "Παγκόσμια Ιστορία" αποτελεί την εξελληνισμένη έκδοση του έργου της διεθνούς φήμης εταιρίας Dorling Kindersley. Με περισσότερα από 70 animations, 25 βίντεο, 700 εικόνες, 3 ώρες ήχου και κείμενο 220.000 λέξεων ο χρήστης μπορεί να ταξιδέψει σε όποιο μέρος του κόσμου και σε όποια ιστορική περίοδο εκείνος επιθυμεί, για να μάθει για τη ζωή και το έργο ατόμων που σημάδεψαν την ιστορία και να ξαναζήσει γεγονότα-κλειδιά. Το έργο αυτό αποτελεί μια ανεκτίμητη πηγή πληροφοριών και απευθύνεται σε όλες τις ηλικίες.

Στο αφιέρωμα αυτό συμπεριλαμβάνουμε δύο διακεκριμένους τίτλους: την "Ιστορία της Νεότερης και Σύγχρονης Ελλάδας 1821-1981" που έχει βραβευτεί με το EuroComenius στο Μπόχουμ στις 10 Ιουλίου 1998 και την "Αποκάλυψη" που πήρε στο Μόντρεαλ το βραβείο Χρυσού CD-ROM. Η "Ιστορία της Νεότερης και Σύγχρονης Ελλάδας" καταπιάνεται με τα γεγονότα που σημάδεψαν τη χώρα μας από την Επανάσταση του '21 και ύστερα, δοσμένη μέσα από πρωτότυπα κείμενα, κινηματογραφικές ταινίες, ηχητικά ντοκουμέντα και αφηγήσεις, φωτογραφίες, γραφικά, μουσική, χάρτες και άλλα στοιχεία από έγκυρες πηγές, όπως το Πολεμικό Μουσείο ή το Υπουργείο Εξωτερικών.

Η "Αποκάλυψη" είναι η πρώτη παγκόσμια προσπάθεια να δοθεί στο ευρύ κοινό μια





αναλυτική περιγραφή της Αποκάλυψης του Ιωάννη και να παρουσιαστεί με πληρότητα ο αντίκτυπος που είχε στις ζωές μας. Δείτε και μάθετε με τη βοήθεια της σημερινής τεχνολογίας για την Πάτμο, το ιερό νησί, καθώς και για το πώς ο Ιωάννης έγραψε αυτό το θαύμα της παγκόσμιας βιβλιογραφίας. Και οι δύο είναι από τους σημαντικότερους τίτλους που κυκλοφορούν αυτήν τη στιγμή στη χώρα μας και αποτελούν εξαιρετικές δουλειές.

Ο μύθος του Ηρακλή έχει υποστεί πολλές αλλαγές και δεν είναι λίγοι εκείνοι που γνωρίζουν μόνο τις παραποιημένες εκδόσεις. Το ιστορικό-μυθολογικό παιχνίδι "Ηρακλής" έρχεται να μας δώσει τις σωστές πληροφορίες χωρίς να παραποιεί την πολιτιστική μας κληρονομιά. Περιέχει μεγάλο όγκο πληροφοριών είτε με τη μορφή υπερκειμένου είτε με τη μορφή εκπαιδευτικών θεμάτων που καλύπτουν αρκετές σελίδες.

Σε παρόμοια επίπεδα κινείται και το "Οδύσσεια: Το ταξίδι προς την Ιθάκη". Πρόκειται για μία εξαιρετική εφαρμογή πολυμέσων στην οποία καλούμαστε να ακολουθήσουμε τα βήματα του Οδυσσέα προς την Ιθάκη μέσα από ένα ταξίδι που περιλαμβάνει ψυχαγωγικά παιχνίδια γνώσεων, λογοτεχνική ανάλυση των σημαντικότερων σημείων από τις ραψωδίες του ομηρικού έπους, καθώς και πλούσιες πληροφορίες για το ρόλο της Οδύσσειας στο ελληνικό και παγκόσμιο πνεύμα.

Πρόσφατα η ελληνική μυθολογία έχει πέσει θύμα παραποίησης και διαστρέβλωσης από γνωστά αμερικανικά σενάρια. Το έργο "Ελληνική Μυθολογία" βάζει τα πράγματα στη θέση τους, δίνοντας τις σωστές πληροφορίες για τον αρχαιοελληνικό πολιτισμό και τα πιστεύω της εποχής εκείνης. Τα ανωτέρω παρουσιάζονται αναλυτικά με κείμενα και αφήγηση 20 ωρών και με παραστάσεις από την αρχαία ελληνική τέχνη. Η μουσική επένδυση του Μίκη Θεοδωράκη, τα σκίτσα του Νίκου Μαρουλάκη, καθώς και ο όγκος των πληροφοριών καθιστούν το έργο απαραίτητο κομμάτι για τον καθένα. Στο πακέτο περιλαμβάνεται και δεύτερο CD στην αγγλική γλώσσα.

ΛΕΞΙΚΑ

Πολύτιμα εργαλεία τα λεξικά, είναι το δεξί χέρι των μαθητών κάθε τάξης, φοιτητών, καθηγητών, επαγγελματιών. Όλοι μπορούν να επωφεληθούν από τη χρήση ενός λεξικού. Στη διάθεσή μας βρίσκονται τα μεταφραστικά λεξικά της σειράς "Ηλεκτρονικό Λεξικό Magenta" γενικής χρήσης για τις τέσσερις διαδεδομένες γλώσσες, αγγλικά, γαλλικά, γερμανικά, ιταλικά, δύο ετυμολογικά της ελληνικής ("Εγκυκλοπαιδικό Ηλεκτρονικό Πολυλεξικό" και "Νέο Λεξικό της Ελληνικής - Σταφυλίδη") και ένα μεταφραστικό ιατρικών όρων ("Λεξικό Βιολογικών και Ιατρικών Ορων").



Ξεκινώντας από τα μεταφραστικά λεξικά, πρέπει να αναφέρουμε ότι αυτά που διαθέτουμε για την παρουσίαση περιέχουν, εκτός από τη μετάφραση, επιπλέον θησαυρό της ελληνικής γλώσσας με 90.000 συνώνυμα. Συνεργάζονται με όλα τα προγράμματα των Win 3.x, Win95/98/NT και με όλους τους επεξεργαστές κειμένου. Εχετε τη δυνατότητα να προσθέσετε νέες λέξεις εμπλουτίζοντας τα ήδη υπάρχοντα λεξικά, ενώ υπάρχει αλφαβητικό ευρετήριο για την αναζήτηση λέξεων. Ακόμα έχουν ενσωματωμένους τους χαρακτήρες κάθε γλώσσας, έτσι ώστε να μη χρειάζεται να έχετε εγκαταστήσει τα αντίστοιχα πληκτρολόγια από τα Windows. Μπορείτε να αναζητήσετε λέξεις με βάση κάποια κοινή ρίζα και να τις μεταφέρετε από και προς τα κείμενά σας με τη χρήση των εντολών copy/paste. Το κοινό interface σας επιτρέπει να εγκαταστήσετε περισσότερα από ένα λεξικά, επιλέγοντας αυτό που θέλετε κάθε φορά.

Ενα ακόμα απόλυτα χρήσιμο εργαλείο είναι το αγγλο-ελληνικό και ελληνο-αγγλικό λεξικό βιολογικών και ιατρικών όρων που υπογράφουν οι κ. Θ. Παταργιάς, Κ. Σέκερης, Κ. Σέκερη-Παταργιά και Χ. Μαργαρίτης, όλοι καταξιωμένοι καθηγητές και αυθεντίες στο χώρο τους. Απαραίτητο για επιστήμονες, ερευνητές και φοιτητές ιατρικής, με περισσότερες από 30.000 λέξεις, παρουσιάζει τα ίδια χαρακτηριστικά και λειτουργίες με τα τέσσερα προηγούμενα μεταφραστικά, με τη μόνη διαφορά ότι αποτελεί εξειδικευμένο οδηγό μετάφρασης των όρων της ιατρικής και βιολογίας μόνο.

Το "Εγκυκλοπαιδικό Ηλεκτρονικό Πολυλεξικό" είναι τρόπον τινά ένα λεξικό-εγκυκλοπαίδεια, γιατί εκτός από την ετυμολογία κάθε λέξης μπορείτε να βρείτε και άλλα στοιχεία για την ίδια, όπως πιθανές χρήσεις, παλαιότερη σημασία, καθώς και το πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε καθημερινές εκφράσεις. Περιέχει περισσότερα από 20.000 λήμματα, αλφαβητικό ευρετήριο λέξεων για να βρίσκετε γρήγορα και εύκολα αυτό που ζητάτε και επιπλέον τη δυνατότητα εκτύπωσης κάθε επιλεγμένης λέξης με τις επεξηγήσεις της.

Το "Νέο Λεξικό της Ελληνικής" αποτελεί μία ακόμη πρότασή μας. Είναι ετυμολογικό, ερμηνευτικό, ορθογραφικό, με μια πλούσια βιβλιοθήκη λέξεων (άνω των 85.000 λήμματα, όλα ετυμολογημένα και με την ερμηνεία τους. Περιέχει ακόμα αρχικούς χρόνους ρημάτων και ορθογραφικούς κανόνες. Με περισσότερες από 300.000 φράσεις, παραδείγματα και 1.200.000 λέξεις αποτελεί μια ισχυρή αναφορά για όποια χρήση και αν το θελήσετε.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Υπάρχουν αρκετά προγράμματα και βιβλία σχετικά με την Πληροφορική, τα πολυμέσα ή το Internet. Μια βόλτα σε γνωστά μαγαζιά της οδού Στουρνάρη θα σας πείσει για το μεγάλο όγκο των διαθέσιμων τίτλων. Εμείς θα σας παρουσιάσουμε τρεις ενδεικτικές εφαρμογές, προκειμένου να σας εξάψουμε την περιέργεια.

Το "Πέρασμα στο Internet" αποσκοπεί στην εκμάθηση του Διαδικτύου. Με απλό τρόπο, ο χρήστης μαθαίνει όλες τις υπηρεσίες του Internet (δικτύωση, επικοινωνία, μεταφορά αρχείων, δημιουργία σελίδων στο Δίκτυο κ.λπ.) μέσα από τους browsers Internet Explorer &





Netscape Navigator, οι οποίοι περιλαμβάνονται μέσα στο CD.

Το "Πληροφορική & Πολυμέσα" αποτελεί ένα σύγχρονο ηλεκτρονικό "βιβλίο", το οποίο απευθύνεται σε σπουδαστές και μαθητές κάθε βαθμίδας. Με απλό τρόπο κάνει μια εισαγωγή στους υπολογιστές, περιγράφοντας το βασικό εξοπλισμό τους και τη λειτουργία των εξαρτημάτων τους. Επίσης θα βρείτε πλήρη περιγραφή του λειτουργικού περιβάλλοντος Win 3.x και Win95, των πολυμέσων και του πώς σχεδιάζονται.

Το "Πληροφορική-Θεωρία και Πράξη" είναι παρόμοιου περιεχόμενου, με τη διαφορά ότι απευθύνεται σε μεγαλύτερο κοινό, περιέχει επιπλέον πληροφορίες για τη λειτουργία προγραμμάτων και καλύπτει θέματα Internet και WWW. Ακόμα περιλαμβάνει ένα μικρό αλλά εύχρηστο αγγλο-ελληνικό λεξικό όρων Πληροφορικής με εικονογράφηση. Οι δύο προηγούμενοι τίτλοι πλαισιώνονται με βίντεο, αφηγήσεις, φωτογραφίες κινούμενα σχέδια και γραφικές παραστάσεις.

ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Στη συνέχεια ακολουθεί ένα αρκετά καλό δείγμα φροντιστηριακών-εκπαιδευτικών τίτλων, που εμβαθύνουν πέρα από τα σχολικά δεδομένα και βοηθούν το μαθητή στην κατανόηση της ύλης που έχει να καλύψει.

Η "Φυσική - Όλη η Ύλη" αποτελεί ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα φυσικής δομημένο με τέτοιον τρόπο, ώστε να είναι κατανοητό και από μαθητές δημοτικού. Με ενότητες για τη μηχανική στερεών και ρευστών, τον ηλεκτρισμό, την οπτική, την ακουστική, τις ταλαντώσεις και τη θερμότητα, με επιπλέον δυνατότητα πρόσθεσης δεδομένων και ασκήσεων από εκπαιδευτικούς, συνιστά ένα χρήσιμο εργαλείο για όσους θέλουν να δουν τη φυσική μέσα από ένα άλλο πρίσμα. Τη σειρά συμπληρώνει η "Χημεία Γυμνασίου", η οποία καλύπτει τη σχολική ύλη και με το πρωτότυπο περιβάλλον, που περιλαμβάνει κίνηση, ήχο και βίντεο, καθιστά τη χημεία ένα όμορφο παιχνίδι. Και εδώ υπάρχει η δυνατότητα παρέμβασης του εκπαιδευτικού, ο οποίος μπορεί να προσθέσει απεριόριστο αριθμό ασκήσεων.

Τα μαθηματικά μπορούν να είναι ευχάριστα, μας διαβεβαιώνει το πρόγραμμα "Μαθηματικές Συναρτήσεις". Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να μελετήσει τις περισσότερες μαθηματικές συναρτήσεις με ένα απλό κλικ του ποντικιού ή να λύσει τη συνάρτηση που τον ενδιαφέρει αφήνοντας το πρόγραμμα να βρει τις ρίζες και τα ακρότατά της. Έχει ακόμα τη δυνατότητα να μεγεθύνει κάθε περιοχή της συνάρτησης για καλύτερη διερεύνηση και μελέτη, καθώς και για πλείστες άλλες χρήσεις.

Οι μαθητές λυκείου μπορούν να επωφεληθούν τα μέγιστα από τις ακόλουθες εφαρμογές. Πρόκειται για μια σειρά πρωτοποριακών πακέτων που περιλαμβάνουν δύο βιβλία και επεξηγηματικό CD-ROM για τα μαθήματα της ιστορίας, της πολιτικής οικονομίας, της βιολογίας, των μαθηματικών και της φυσικής. Προσφέρουν έναν ιδανικό συνδυασμό ανάμεσα στον παραδοσιακό τρόπο μελέτης και τους πιο σύγχρονους τρόπους προσέγγισης της γνώσης, όπου κυριαρχεί η εικόνα και η διαχείριση της πληροφορίας. Είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο αναφοράς για τους μαθητές και για τους καθηγητές και φροντιστές. Περιέχουν ασκήσεις των σχολικών βιβλίων και σημαντικό αριθμό επιπρόσθετων ασκήσεων, με σκοπό την καλύτερη κατανόηση της θεωρίας.

Η σειρά "Μαθηματικά Γ' - Δ' Δημοτικού" προσπαθεί, με τη χρήση των πολυμέσων (ήχοι-εικόνες-κείμενο), να κάνει εύκολη για το μαθητή της Γ'-Δ' δημοτικού την εκμάθηση των μαθηματικών του σχολικού προγράμματος.

ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

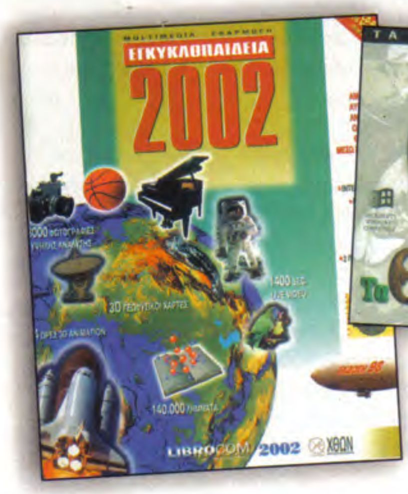
Οι εγκυκλοπαίδειες είναι οι καλύτερες πηγές γενικών και εξειδικευμένων γνώσεων. Θεωρούνται από τα απαραίτητα συμπληρώματα μαθητών, καθηγητών, φοιτητών και ερευνητών. Ο συνδυασμός τους με την τεχνολογία των υπολογιστών τις καθιστά από τα πλέον ελκυστικά πακέτα, μια και όλες οι πληροφορίες παίρνουν ζωή με εικόνα, κίνηση και ήχο. Τα πακέτα που ακολουθούν αποτελούν ενδεικτικές προτάσεις.

"Εγκυκλοπαίδεια 2002". Είναι η μοναδική ελληνική multimedia εγκυκλοπαίδεια και ταυτόχρονα μία από τις καλύτερες στο είδος της. Η έκδοση '98 σχεδιάστηκε από την αρχή με σκοπό την πλήρη κάλυψη όλων των δυνατοτήτων που παρέχουν οι εξελίξεις στο χώρο των υπολογιστών. Περιλαμβάνει 8.000 φωτογραφίες υψηλής ανάλυσης, 4 ώρες τρισδιάστατης κίνησης, ήχου και μουσικής, τρισδιάστατους ανάγλυφους γεωγραφικούς χάρτες δυναμικής αναζήτησης πληροφοριών, 140.000 λήμματα απ' όλες τις επιστήμες και εγκυκλοπαιδικό λεξικογραφικό ευρετήριο. Υπάρχει η δυνατότητα γενικής και χρονολογικής αναζήτησης, καθώς και φίλτρα που διευκολύνουν τους χρήστες να βρουν ευκολότερα αυτό που ψάχνουν. Τα κείμενα είναι συνδεδεμένα με τη μορφή hypertext, ενώ υπάρχουν και Internet links. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει από δύο περιβάλλοντα λειτουργίας (μονό και πολλαπλών παραθύρων) και με σύνδεση στο Internet











έχει άμεση και αυτόματη ανανέωση όλων των θεμάτων. Πρόκειται για ένα πολύ αξιόλογο πρόγραμμα που θα αποτελέσει πολύτιμο εργαλείο για οποιονδήποτε.

Ενα παράδειγμα εγκυκλοπαίδειας εξειδικευμένων γνώσεων είναι η παραγωγή "Τα Θηλαστικά" από τη σειρά "Τα ζώα της Ελλάδας". Είναι το πρώτο CD-ROM αφιερωμένο στα θηλαστικά της Ελλάδας. Αποτελεί πλήρη οδηγό με αναλυτικές πληροφορίες και ζωγραφικές αναπαραστάσεις για κάθε ζώο, χάρτες με το μέρος που ζει και εικόνες από το φυσικό περιβάλλον του. Τα προαναφερόμενα πλαισιώνονται με αφήγηση και ήχους από κάθε ζώο. Εκτός των άλλων, μπορείτε να μάθετε για τους κινδύνους που απειλούν διάφορα είδη και ποια τείνουν προς εξαφάνιση, να γνωρίσετε τα παρεξηγημένα είδη και να τυπώσετε έναν πλήρη οδηγό εξερεύνησης που θα σας βοηθήσει στην αναγνώριση ζώων στο φυσικό περιβάλλον τους. Τέλος, μπορείτε να ελέγξετε τις γνώσεις σας παίζοντας ευχάριστα παιχνίδια με θέμα τα θηλαστικά.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΞΕΝΩΝ ΓΛΩΣΣΩΝ

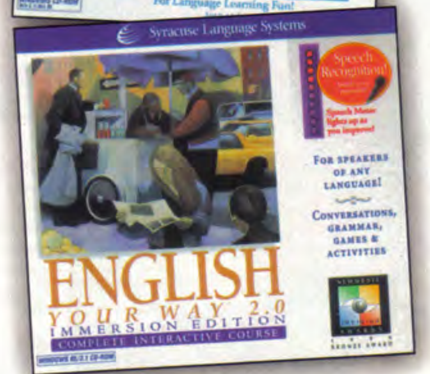
Τώρα μπορούν όλοι να μάθουν μια ξένη γλώσσα ή και δεύτερη με τη βοήθεια των interactive εφαρμογών εκμάθησης ξένων γλωσσών. Οι επιλογές είναι πολλές και το μόνο που χρειάζεται είναι θέληση και διάθεση.

"Triple Play Plus, Αγγλικά". Επιλέγοντας δεκάδες παιχνίδια και διαλόγους μπορείτε να διδαχθείτε περισσότερες από 1.000 λέξεις και φράσεις στα αγγλικά και να ακούσετε επιπλέον πλήρεις ηχογραφημένες συζητήσεις Αγγλων ομιλητών. Θα τελειοποιήσετε την προφορά σας με το σύστημα Αναγνώρισης Φωνής, μια εντυπωσιακή επιλογή που φέρνει τη γνήσια προφορά στον υπολογιστή σας! Στη συσκευασία περιλαμβάνεται και μικρόφωνο. Οταν μιλάτε, το "Triple Play Plus" αξιολογεί την αγγλική προφορά μας. Η ίδια σειρά περιλαμβάνει και άλλες ξένες γλώσσες όπως ισπανικά, γαλλικά, γερμανικά, ιταλικά, εβραϊκά και ιαπωνικά.

"Αγγλικά - Your Way 2.0". Αποτελεί το πλήρες πρόγραμμα εκμάθησης αγγλικών. Η δυνατότητα διαλόγου που σας παρέχεται, τα πλούσια παιχνίδια και οι δραστηριότητες που περιλαμβάνει το πρόγραμμα καθιστούν τη μάθηση παιχνίδι. Περιέχονται πλήρες λεξιλόγιο 2.300 λέξεων για ανάπτυξη του γραπτού λόγου, δυνατότητα αναγνώρισης της φωνής και αξιολόγησης της προφοράς, καθώς και ασκήσεις Listening και Reading Comprehension. Στο πακέτο υπάρχει κασέτα εξάσκησης και μικρόφωνο.

Εξίσου ευχάριστο είναι και το πρόγραμμα που





ακολουθεί. Ποιος θα το φανταζόταν ότι ο Asterix ο Γαλάτης θα εξέταζε τα αγγλικά μας; Το πρόγραμμα είναι της σειράς Listen! ("Listen! Learn English with Asterix") και περιλαμβάνει δύο CD-ROMs, καθένα εκ των οποίων χωρίζεται σε δέκα μαθήματα εξεταστικής φύσης. Μπορείτε να επιλέξετε σε ποια διάλεκτο θα εξεταστείτε (μεταξύ αγγλικής και αμερικανικής), καθώς και να δοκιμάσετε τις γνώσεις σας με κουίζ και επαναληπτικά τεστ. Τέλος, μπορείτε να διαβάσετε τις περιπέτειες του Γαλάτη φίλου μας (από το τεύχος του κόμικ "Ο Γιος του Αστερίξ") εξ ολοκλήρου στα αγγλικά και να εξασκηθείτε με τον πιο διασκεδαστικό τρόπο. Ανάλογες εκδόσεις υπάρχουν και για άλλες ευρωπαϊκές γλώσσες.

Τέλος, με τις σειρές μαθημάτων LangMaster, μαθαίνουν οι χρήστες αγγλικά μέσα από ένα περιβάλλον πολυμέσων κάνοντας χρήση κειμένων, εκφωνήσεων, πολύχρωμων εικονογραφήσεων και επικοινωνιακών ασκήσεων που καθιστούν τη μάθηση ευχάριστη για όλες τις ηλικίες. Περιλαμβάνουν το ερμηνευτικό αγγλικό πολυλεξικό LangMaster Collins COBUILD, καθώς και τέσσερις σειρές μαθημάτων LangMaster για κάθε επίπεδο: αρχάριοι (beginner's), στοιχειώδες (elementary) ή ενδιάμεσο (intermediate).

ΠΑΙΔΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Αφήσαμε τελευταία την κατηγορία αυτή, διότι αφ' ενός είναι αρκετά σημαντική και αφ' ετέρου το υλικό που διαθέτουμε προς παρουσίαση είναι πολύ πλούσιο. Οι μικροί μας φίλοι έχουν να επιλέξουν από μια τεράστια γκάμα προϊόντων που θα καλύψουν όλες τις μαθησιακές ανάγκες τους με τον πιο ευχάριστο, διασκεδαστικό και δημιουργικό τρόπο. Μπορούν μέσα από προγράμματα δημιουργίας να φτιάξουν κατασκευές, να ζωγραφίσουν ακόμα και να γράψουν το πρώτο βιβλίο τους ή να διασκεδάσουν με τα interactive παραμύθια που μαθαίνουν στα παιδιά έννοιες σχετικές με γράμματα, αριθμούς και τόσα άλλα. Η ποικιλία είναι μεγάλη, γι' αυτό ας προχωρήσουμε αμέσως στην παρουσίαση.

"Ο Μαγικός Περίπατος του Ζαχαρία Απορία": Ενα εκπαιδευτικό και ψυχαγωγικό παιχνίδι, το οποίο μέσα από ένα multimedia περιβάλλον, χρησιμοποιώντας δηλαδή εικόνες, ήχους και κείμενο, παρέχει πληροφορίες για τον αρχαιολογικό χώρο των Δελφών καθώς και για τις μεθόδους ανασκαφών.

"Περιπέτεια στις Αρχαίες Χώρες": Ενα μαγικό ταξίδι περιπέτειας και γνώσης στο παρελθόν, με στόχο την κατάκτηση των αρχαίων χωρών. Μέσα από έξυπνα παιχνίδια και κουίζ, ξεδιπλώνεται η γνώση για τον αρχαίο κόσμο και την απαρχή του πολιτισμού.

"Σωκράτης 101": Ενα ελληνικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα σε CD-ROM για παιδιά προσχολικής ηλικίας. Μέσα από 101 παιχνίδια-ασκήσεις, τα παιδιά κατανοούν απλές έννοιες όπως τα σχήματα, οι ήχοι, τα γράμματα και οι αριθμοί σε τρεις γλώσσες: ελληνικά, αγγλικά και γαλλικά. Το πρόγραμμα εκμεταλλεύεται άριστα τις multimedia δυνατότητες που προσφέρουν οι υπολογιστές για εποικοδομητική μάθηση μέσα από διασκεδαστικές ασκήσεις. Το CD-ROM περιλαμβάνει ασκήσεις λογικής, σωστή χρήση λέξεων, απλές μαθηματικές πράξεις, αντιστοιχίες λέξεων-ήχων και πολλά άλλα.

"Disney's Μαγική Δημιουργία": Ο μικρός χρήστης είναι ο μαγικός καλλιτέχνης που θα ζωντανέψει τις φιγούρες του Disney μέσα από αυτό το πρόγραμμα, για πρώτη φορά φτιαγμένο εξ ολοκλήρου στα ελληνικά. Με απλές οδηγίες σχεδιάζει τους αγαπημένους του ήρωες,









προσθέτει χρώματα και τους βάζει στο σκηνικό που του αρέσει. Μπορεί ακόμα να φτιάξει τα δικά του κινούμενα σχέδια και να τα χαρεί με τους φίλους του. Ενα πρόγραμμα που φέρει τη σφραγίδα Disney είναι επιτυχία.

"Disney's Ηρακλής: Ζωντανό Παραμύθι". Μπόμπιρες, ετοιμαστείτε να ζήσετε με τον Ηρακλή τις πιο συναρπαστικές περιπέτειες, καθώς θα συναντάτε τη μια έκπληξη μετά την άλλη. Παίζοντας βελτιώνετε τις ικανότητες ανάγνωσης, το λεξιλόγιό σας και την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων, ενώ σας προσφέρεται η δυνατότητα να περιπλανηθείτε στα αγαπημένα σας μέρη μέσα στην ιστορία και να μιλήσετε με τους αγαπημένους σας ήρωες

"20.000 λεύγες κάτω από τη θάλασσα" υπόσχεται να μας μεταφέρει το επόμενο πρόγραμμα. Πρόκειται για μια εκπαιδευτική παραγωγή-παιχνίδι βασισμένη στο ομώνυμο βιβλίο του Ιούλιου Βερν. Το παιδί παίζει εκπαιδευτικά παιχνίδια όπως ερωτήσεις γνώσεων, το παιχνίδι με τις κρυμμένες λέξεις, αναγνώριση σημαιών και άλλα, με σκοπό να μαζέψει των απαιτούμενο αριθμό λευγών ούτως ώστε να μάθει το μυστικό του καπετάνιου Νέμο.

Ο Κορνήλιος και η Λένα είναι οι ήρωες που γυρνούν πίσω στη "Χώρα των Κυκλώπων" -όνομα του επόμενου εκπαιδευτικού τίτλου κατάλληλου για ηλικίες 9-13 ετών- και μαθαίνουν μαζί με τα παιδιά την ελληνική μυθολογία με τον πιο ευχάριστο τρόπο. Το ταξίδι στο παρελθόν της Ελλάδας τούς προσφέρει ακόμα την ευκαιρία να αποκτήσουν γνώσεις φυσικής και αστρονομίας, καθώς και να ευαισθητοποιηθούν σε περιβαλλοντολογικά θέματα. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από τον πιο αρχάριο χρήστη χωρίς καμία γνώση πάνω στους υπολογιστές, ενώ το CD περιέχει εκδόσεις στα ελληνικά, αγγλικά και γαλλικά.

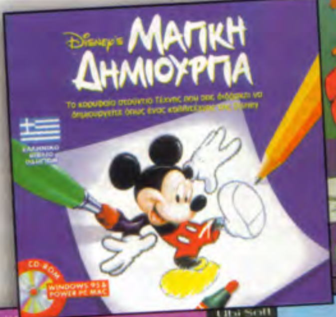
Με το επόμενο πρόγραμμα που φέρει τον τίτλο "Ο Μικρός Μουσικός" οι μικροί μας φίλοι μαθαίνουν να συνθέτουν μουσική χρησιμοποιώντας εργαλεία που γνωρίζουν. Κάθε παιδί μπορεί να πάρει ένα κουτί μπογιές και να ζωγραφίσει, αλλά κανένα δεν μπορεί να συνθέσει μουσική τόσο εύκολα. Ο Μόρτον Σουμπότνικ με το πρόγραμμα αυτό δίνει την ευκαιρία στα παιδιά να έχουν στη διάθεσή τους τα ίδια εργαλεία που χρησιμοποιούν οι συνθέτες και μέσα από το παιχνίδι, και χωρίς τα ίδια να ξέρουν τίποτα από μουσική ή νότες, να απελευθερώσουν τη φαντασία τους και σταδιακά να δημιουργήσουν τις βάσεις για να φτιάξουν δική τους μουσική.

Ο Θαλής αναλαμβάνει να ξεναγήσει τους μικρούς μας φίλους στην "Πόλη των αριθμών" και να τους μάθει πολλά πράγματα γύρω από τους αριθμούς και τη σημασία τους. Ακόμα θα δουν το λαογραφικό μουσείο με τις παραδοσιακές φορεσιές, το πολιτιστικό κέντρο με τις αίθουσες ήχου και video, τη μοντέρνα τράπεζα και το ταχυδρομείο με την πλούσια έκθεση γραμματοσήμων. Θα επισκεφτούν επίσης το υδραγωγείο, τη μεγάλη βιβλιοθήκη των μαθηματικών, το ρολόι της κεντρικής πλατείας και πολυκαταστήματα παιχνιδιών. Μια εφαρμογή που ξεναγεί τα παιδιά σε διάφορα σημεία μιας πόλης και τους μαθαίνει με διασκεδαστικό τρόπο την ώρα, τους αριθμούς και πολλά χρήσιμα πράγματα.

Με το πλήρες ελληνικό πρόγραμμα "Ο μικρός ζωγράφος" το παιδί μπορεί να σχεδιάσει ή να ζωγραφίσει κάθε είδους αριστουργήματα με πολύ απλά και διασκεδαστικά βήματα. Το πρόγραμμα δίνει τη δυνατότητα στον καθένα να φτιάξει μικρά έργα τέχνης, χρησιμοποιώντας ηλεκτρονικές μορφές πραγματικών εργαλείων όπως πινέλα, μαρκαδόρους, κιμωλίες, ρολό ή σπρέι και σφραγίδες. Υπάρχουν βοηθός κλόουν που συμβουλεύει και καθοδηγεί το παιδί, καθώς και έτοιμες εικόνες με καθαρά ελληνικά θέματα όπως ο Παρθενώνας, ο Λευκός Πύργος και τα ελληνικά νησιά για επεξεργασία και χρωματισμό. Ακόμα υπάρχει επιλογή της σύνθεσης των εικόνων και των σφραγίδων με σκοπό τη δημιουργία μιας μεγαλύτερης εικόνας. Μπορείτε ακόμα να σώσετε και να τυπώσετε τη ζωγραφιά σας. Η καθαρά ελληνική θεματολογία κάνει την εφαρμογή μοναδική στην















ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΟΥ ΑΦΙΕΡΩΜΑΤΟΣ

Εταιρίες	Διευθύνσεις	Προϊόντα
Anubis	Λ. Συγγρού 44, Αθήνα - 9245910	"Acropolis", "Ελληνικά Νησιά"
CD-Media	Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά - 6233900	"Σύγχρονη Ελληνική Τέχνη", "Triple Play Plus, Αγγλικά", "Αγγλικά-Your Way 2.0", "Σωκράτης 101", "Disney's Μαγική Δημιουργία", "Disney's - Ηρακλής Ζωντανό Παραμύθι"
Conceptum	Βαλτετσίου 50-52, Αθήνα - 3303511	"Γαλαξίας των Αριθμών", "Ο Μικρός Μουσικός", "Πίσω στη Χώρα των Κυκλώπων", "20.000 λεύγες κάτω από τη θάλασσα", "Πληροφορική & Πολυμέσα", "Πληροφορική - Θεωρία & Πράξη", "Ιστορία της Νεότερης & Σύγχρονης Ελλάδας 1821-1998"
Finatec Multimedia	Λ. Συγγρού & Σκρα 1-3, Καλλιθέα - 9571206	"Ιστορία του Ελληνικού Χαρτονομίσματος"
Grup Multimedia	Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο - 9380000	"Παγκόσμια Ιστορία"
Inte*Learn	Αγνώστου Στρατιώτη 46, Καλλιθέα - 9591853	"Φυσική/Ολη η Υλη", "Χημεία Γυμνασίου", "Πόλη των Αριθμών"
Keystone	Υακίνθου 15, Κυψέλη - 8561142, 8561153	Σειρά Unigate Βιολογίας, Ιστορίας, Πολιτικής Οικονομίας, Μαθηματικών & Φυσικής
Magenta	Αντιμάχου 17, Αθήνα - 7246947	"Εγκυκλοπαιδικό Ηλεκτρονικό Πολυλεξικό", "Ηλεκτρονικά Λεξικά Magenta", "Λεξικό Βιολογικών & Ιατρικών Ορων", "Τα Θηλαστικά"
Microstar	Κονοπισοπούλου 30, Αμπελόκηποι - 6498974,	"Ρέιμαν Τζούνιορ"
MLS ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ	Στουρνάρη 32, Αθήνα - 5224152	"Tour Guide - Ιόνια Νησία", "Νέο Λεξικό της Ελληνικής - Σταφυλίδη"
SIEM	Μάρκου Μουσούρου 25, Μετς - 9249668	"Χώρα των Γραμμάτων", "Ο Ξευτέρης και η Γραμματική", "Αριθμοί & Πράξεις στην Παιχνιδοχώρα", "Σκανταλιάρα Μαϊμού", "Θησαυροί της Ποταμούπολης"
Εκδόσεις Γεναδείου Σχολής	Λ. Ειρήνης 7, Ηλιούπολη - 9937645	"Μαθηματικές Συναρτήσεις", "Ηρακλής", "Ο Μικρός Ζωγράφος"
I.E.K. Ομηρος	Κλεισόβης 6, Αθήνα - 3806166	"Αποκάλυψη"
ΚΥΜ Ε.Π.Ε.	Δεσπεραί 15, Θεσ/νίκη - (031) 221248	"Listen! Learn English with Asterix"
ΠROODOS	Σολωμού 48, Αθήνα - 3304885/86	"Σάμος, το νησί του Ηλιου και του κρασιού"
Πληροφορική Τεχνογνωσία	Κονίτσης 11Β, Μαρούσι - 8125880/81	"Ο Μαγικός Περίπατος του Ζαχαρία Απορία", "Οδύσσεια, το ταξίδι προς την Ιθάκη", "Ξενάγηση στην Αθήνα", "Περιπέτεια στις Αρχαίες Χώρες", "Πέρασμα στο Internet", "Μαθηματικά Γ'-Δ' Δημοτικού", "LangMaster"
ΧΘΩΝ	Βασ. Ηρακλείου 11, Θεσ/νίκη (031) 555045	"Ελληνική Μυθολογία", "Εγκυκλοπαίδεια 2002"

Ελλάδα, ενώ μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από μεγαλύτερους με σκοπό τη διδασκαλία.

Ο "Γαλαξίας των Αριθμών" αποτελεί ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι εξάσκησης στις μετατροπές ρητών αριθμών (ακεραίων, κλασμάτων, δεκαδικών, μεικτών, συμμιγών) και στην επίλυση πράξεων και εξισώσεων. Καλύπτεται έτσι σε ένα μεγάλο ποσοστό η διδακτέα ύλη των μαθηματικών της Ε' και ΣΤ' δημοτικού καθώς και της Α' γυμνασίου. Η εφαρμογή συμπληρώνεται από εντυπωσιακά κινούμενα σχέδια, πλούσια γραφικά και καταπληκτική μουσική.

Ο Ξεφτέρης είναι ο ήρωας μιας σειράς εκπαιδευτικών τίτλων που με τη χρήση των κινούμενων σχεδίων, των παιχνιδιών και την αξιοποίηση όλων των δυνατοτήτων ενός σύγχρονου υπολογιστή μαθαίνει σε παιδιά μικρής ηλικίας τα γράμματα και τους αριθμούς, τη γραμματική, τις πράξεις κ.ά. Ο Ξεφτέρης είναι ένα μικρό άδειο βιβλίο που δεν έχει ιδέα τι είναι τα γράμματα. Κάνει ένα σύντομο ταξίδι στη "Χώρα των Γραμμάτων", όπου οι κάτοικοι του μαθαίνουν ένα-ένα τα γράμματα της αλφαβήτας. Δεν ξέρει όμως να τα χρησιμοποιήσει σωστά και έτσι πηγαίνει στη θεία του τη Γραμματική ("Ο Ξεφτέρης και η Γραμματική") να του μάθει να τα συντάσσει σωστά, ώστε να φτιάχνει λέξεις.

Καιρός όμως είναι και για ένα ταξιδάκι με το μαγικό τρένο στην παιχνιδοχώρα, για να μάθουμε τους αριθμούς και τις πράξεις ("Αριθμοί και Πράξεις στην Παιχνιδοχώρα"). Ομως η "Σκανταλιάρα Μαϊμού" ανακατώνει ό,τι έχουμε μάθει μέχρι τώρα και πρέπει ο παίκτης να την εντοπίσει γρήγορα, αποκαθιστώντας έτσι αυτά που έχουν χαθεί. Τέλος, με τους "Θησαυρούς της Ποταμούπολης" ο Ξεφτέρης μας μαθαίνει να μιλάμε και αγγλικά. Ολη η σειρά συμπληρώνεται από αφίσες με τους ήρωες και άλλες ελκυστικές προσφορές.

Ο Ρέιμαν, εκτός από το δικό του ελκυστικό παιχνίδι, κυκλοφορεί και σε εκπαιδευτικούς τίτλους ("Ρέιμαν Τζούνιορ"). Με την ίδια φιλοσοφία του παιχνιδιού (καταπληκτικά γραφικά, χρώματα, ψυχεδελικά τοπία, άψογη ηχητική επένδυση) κινούνται και οι εκπαιδευτικοί τίτλοι και μαθαίνουν στα παιδιά τη γλώσσα και τα μαθηματικά. Η σειρά αποτελείται από τρία πακέτα για τις τρεις πρώτες τάξεις του δημοτικού. Το παιδί κατευθύνει τον Ρέιμαν μέσα από διάφορα παιχνίδια ερωτήσεων και μαθαίνει με τον πιο διασκεδαστικό τρόπο να διαβάζει, να ξεχωρίζει γράμματα και αριθμούς, να κάνει τις πρώτες πράξεις, να συλλαβίζει. Αμείβεται από τη νεράιδα Μπετίλα, αν απαντά σωστά.

Τελειώνοντας το αφιέρωμα αυτό πρέπει να επαναλάβουμε ότι τα ανωτέρω προγράμματα είναι ενδεικτικά αυτών που κυκλοφορούν στη χώρα μας, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν υπάρχουν άλλα διαθέσιμα. Ελπίζουμε να σας γνωρίσαμε και την άλλη, επιμορφωτική πλευρά του υπολογιστή σας, ενώ για όσους την ήξεραν ήδη ελπίζουμε να σταθήκαμε καλοί οδηγοί στις επιλογές των εκπαιδευτικών τίτλων που σκοπεύουν να αγοράσουν στο εγγύς μέλλον. Ευχαριστούμε θερμά όλες τις εταιρίες που μας διέθεσαν τα προϊόντα τους για την παρουσίαση αυτή.

WEBCAMS

Το Internet μέσα από τη δική σας κάμερα!

Η επιθυμία να περάσουμε τις εικόνες της καθημερινής ζωής μας στον υπολογιστή υπάρχει εδώ και αρκετά χρόνια. Η δυνατότητα όμως να πράξουμε κάτι τέτοιο -με κόστος μικρότερο από αυτό ενός αυτοκινήτου- είναι πολύ πιο πρόσφατη. Σε αυτό το άρθρο θα αναφερθούμε στις λεγόμενες livecams (ή webcams), ενώ σε επόμενο τεύχος θα ασχοληθούμε πιο διεξοδικά με όλες τις ψηφιακές κάμερες.

του Αντώνη Μαρίνου

Σίγουρα θα έχετε δει σε εκθέσεις ή καταστήματα ορισμένα demos που δείχνουν δύο ή περισσότερους ανθρώπους να επικοινωνούν μέσω κάποιου δικτύου, χρησιμοποιώντας videocameras συνδεδεμένες στα PCs τους. Πριν από μερικά χρόνια η δυνατότητα αυτή υπήρχε αποκλειστικά για εταιρίες ή πλούσιους χομπίστες, που μπορούσαν να αντέξουν το κόστος μιας ψηφιακής κάμερας μόνο και μόνο για να "παίζουν" μερικά λεπτά με αντίστοιχα πλούσιους φίλους τους.

Σήμερα πλέον η δυνατότητα να αγοράσει κάποιος μια ψηφιακή κάμερα αποτελεί απόλυτα εφικτή πραγματικότητα, αφού οι τιμές των videocameras που στοχεύουν στο videoconferencing (τέτοιες κάμερες έχουν ιδιάζοντα χαρακτηριστικά, αφού είναι "ειδικών αποστολών") κυμαίνονται στις 35-45 χιλιάδες δραχμές. Ετσι, ο καθένας μπορεί να αγοράσει μια livecam, να την εγκαταστήσει στο PC του και να μιλά ζωντανά με αντίστοιχα εξοπλισμένους χρήστες μέσω τοπικών δικτύων ή Internet.

Τι είναι όμως οι videocameras και ειδικότερα αυτές που χρησιμοποιούνται για videoconferencing, οι επονομαζόμενες webcams; Τι ακριβώς κάνουν και τι πρέπει να ξέρετε για να τις χρησιμοποιήσετε;

Οι videocameras που αποσκοπούν στο videoconferencing δεν είναι "κανονικές" κάμερες, τουλάχιστον όχι με την έννοια και τη μορφή που θα περιμένατε. Η μεγαλύτερη από αυτές δεν ξεπερνά σε μέγεθος ένα μεγάλο πορτοκάλι, ενώ και οι δυνατότητές τους είναι σαφώς περιορισμένες, αφού έχουν να επιτελέσουν έναν και μοναδικό σκοπό. Τι ακριβώς κάνουν αυτές οι κάμερες λοιπόν; Πολύ απλά, αναλαμβάνουν να συλλάβουν μια αρκετά μικρή εικόνα (συνήθως του προσώπου σας ή προσώπων που είναι πολύ κοντά στην κάμερα), να τη μετατρέψουν σε ψηφιακό σήμα (σχετικά χαμηλής ποιότητας - πάντα σε σχέση με τις συνηθισμένες κάμερες) και να τη στείλουν στον αποδέκτη, που συνήθως είναι ο έτερος συμμετέχων στο videoconferencing. Δηλαδή αυτές οι κάμερες δεν έχουν δυνατότητες capture, record, πολλαπλών zoom κ.ο.κ. Το videoconferencing δεν αποτελεί τίποτα άλλο από την προσπάθεια των ανθρώπων του χώρου των υπολογιστών να εξαλείψουν τελείως το παλιό, καλό συμβούλιο, άλλως συγκέντρωση, διάσκεψη, συζήτηση, μάζωξη ή απλώς αυτό που λέμε: "πάμε κάπου να τα πιούμε και να μιλήσουμε για δουλειά". Χρησιμοποιώντας το Internet, η προϋπόθεση της φυσικής παρουσίας σε έναν κοινό πραγματικό χώρο εξαλείφεται και αντικαθίσταται από την εικονική κοινότητα του Διαδικτύου, η οποία προσφέρει πλέον, εκτός από τις ήδη διαδεδομένες δυνατότητες για chat και συνομιλία σε πραγματικό χρόνο, την επιπλέον επιλογή να παρακολουθεί κάποιος το πρόσωπο και την έκφραση του συνομιλητή ή των συνομιλητών του κατά τη διάρκεια μιας virtual conversation. Ακριβώς εδώ έρχονται να παίξουν το ρόλο τους οι webcams.

Οπως μπορείτε εύκολα να καταλάβετε, η αποστολή μιας webcam είναι σχετικά απλή. Δεν έχει να συλλάβει υψηλής ποιότητας εικόνα, δεν πρέπει να την αποθηκεύσει σε ταινία (αν και μπορείτε να το κάνετε μέσω του υπολογιστή και του σκληρού δίσκου), δεν απαιτείται να έχει πολύ υψηλές προδιαγραφές, ενώ δεν χρειάζεται ιδιαίτερα controls ή συσκευασία.

Ευθέως ανάλογες με τις δυνατότητές τους είναι οι απαιτήσεις των webcams. Δεν χρειάζεστε κάποιο super-ultra-hyperninja PC, ενώ η εγκατάσταση και η λειτουργία τους είναι πάρα πολύ εύκολες, ακόμα και για όποιον δεν είναι έμπειρος γνώστης τέτοιων διαδικασιών. Συνήθως τα μόνα που χρειάζεται να



κάνετε είναι να συνδέσετε την κάμερα στην παράλληλη θύρα και να εγκαταστήσετε τους drivers και τα προγράμματα. Κατόπιν είστε έτοιμοι να συνδεθείτε με όποιον εσείς θέλετε. "Αξίζει τον κόπο;" θα αναρωτηθείτε. Με τις σημερινές ταχύτητες του Internet, το videoconferencing μπορεί εύκολα να μετατραπεί από απόλαυση σε μαρτύριο. Εξάλλου πόσοι φίλοι ή γνωστοί σας έχουν αντίστοιχη webcam; Βέβαια, η δυνατότητα και μόνο να έχετε την εικόνα σας στον υπολογιστή ανά πάσα στιγμή αξίζει πολλά. Σίγουρα περισσότερα από τα -λίγα- χρήματα που κοστίζουν σήμερα αυτές οι κάμερες. Προσθέστε τις όποιες επαγγελματικές δυνατότητες έχουν οι webcams, και εύκολα θα φτάσετε στο συμπέρασμα: Αξίζει να τη δοκιμάσετε ακόμα και σήμερα!



CONNECTIX



Η Connectix προσφέρει την QuickCam 2 σε σχετικά καλή τιμή, η οποία δεν έχει επηρεαστεί καθόλου από τις πολλές βελτιώσεις που έχει υποστεί η κάμερα. Έτσι, από πλευράς hardware προσφέρονται ποιοτικά ανεβασμένος και φωτινός φακός καθώς και σύστημα focus, που δίνουν πιο ποιοτικές και φωτεινότερες εικόνες σε αναλύσεις μέχρι και 640x480 σε 24-bit χρώμα. Από πλευράς software παρέχονται ακόμα περισσότερα file formats, ενώ υπάρχει κι ένα αυτόματο σύστημα ρύθμισης της φωτεινότητας ανάλογα με τη συνολική φωτεινότητα της εικόνας και του κυρίως αντικειμένου της, ξεχωρίζοντάς το από το background. Η πλήρης συμβατότητα με TWAIN διευκολύνει ακόμα περισσότερο τη λήψη εικόνας, ενώ υπάρχει ειδική μέριμνα για τους χρήστες της AmericaOnLine.

Τα προγράμματα που προσφέρονται μαζί με την QuickCam 2 δεν πρόκειται να "βάλουν φωτιά" στον υπολογιστή σας αλλά ούτε θα σας απογοητεύσουν. Αυτά είναι ο εύχρηστος viewer, που μεταξύ άλλων σας δίνει τη δυνατότητα να δείτε την εικόνα που πρόκειται να αποθηκεύσετε προτού πατήσετε το πλήκτρο "Save", ώστε να είστε σίγουροι ότι συλλάβατε την εικόνα που θέλατε, και το πρόγραμμα Film Roll, που είναι κάτι σαν εξελιγμένος Web browser-viewer για μέχρι και 36 εικόνες.

CREATIVE LABS

Φυσικά δεν ήταν δυνατό η Creative να μείνει έξω από το χορό. Έτσι, από την πολύ γνωστή εταιρία δημιουργήθηκε η WebCam II, που αποτελεί μια αρκετά καλή πρόταση με πολλές δυνατότητες. Προσφέρει αναλύσεις μέχρι 704x576 με 16 εκατομμύρια χρώματα (ακίνητη εικόνα) ή 176x144 με 16 εκατομμύρια χρώματα (video). Διαθέτει φακό και αισθητήρα που μπορούν να εστιάσουν σε απόσταση μέχρι 50 χιλιοστά, ενώ δεν χρειάζεται καμιά άλλη σύνδεση εκτός της παράλληλης και του πληκτρολόγιου.

Έχει πολύ μικρό μέγεθος, ενώ η ειδική βάση καθιστά εύκολη και ιδανική την τοποθέτηση επάνω στο monitor. Διαθέτει επίσης ένα πολύ καλό και εξαιρετικά εύχρηστο μικρόφωνο, το οποίο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για τις συνομιλίες σας. Δυστυχώς όμως για να μπορείτε να έχετε two-way συνομιλίες θα πρέπει να διαθέτετε μια SB16 ή κάποια άλλη κάρτα με full-duplex δυνατότητα. Συνολικά πρόκειται για μια συμπαγή, φθηνή και "έντιμη" λύση, που σας δίνει άμεσα τη δυνατότητα για Web conferencing.



MICROTEK

Με τη σειρά της η MicroTek προτείνει την EyeStar PC Camera, που είναι εξαιρετικά μικρή και εύχρηστη, ενώ ταυτόχρονα έχει όλες τις δυνατότητες που περιμένετε από μια κάμερα "ειδικών αποστολών". Υποστηρίζει 24-bit χρώμα σε αναλύσεις από 160x120 μέχρι 640x480 (σε ακίνητη εικόνα). Χρησιμοποιεί φυσικά την παράλληλη και το keyboard για τροφοδοσία, έχει δυνατότητα για capture ακίνητης εικόνας ή video, διαθέτει αυτορρυθμιζόμενο φακό για χρόνο έκθεσης και φωτεινότητα, ενώ επίσης έχει τη δυνατότητα για περιορισμένο zoom (2x). Επιπλέον μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως videoτηλέφωνο, αρκεί φυσικά να διαθέτετε κατάλληλη κάρτα ήχου.

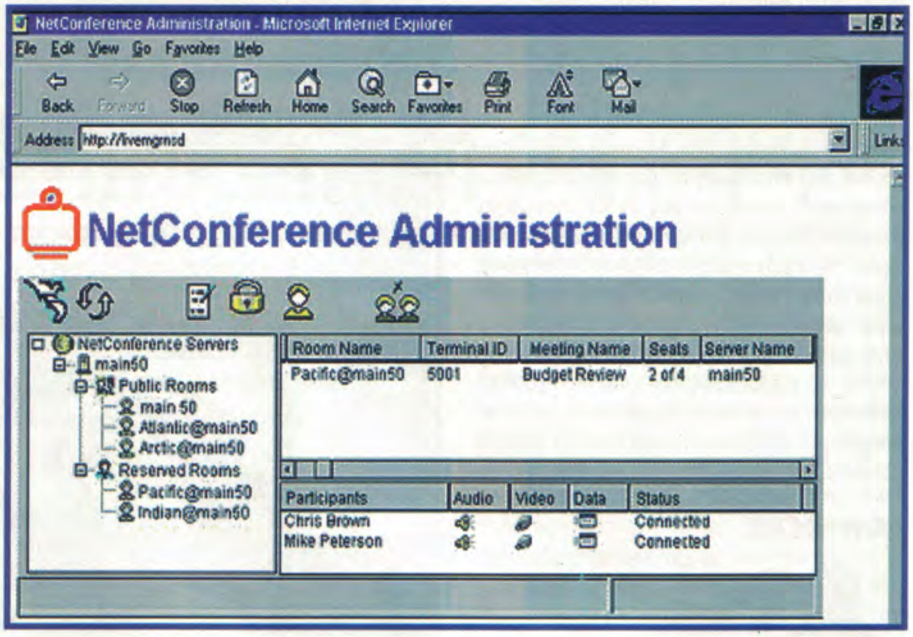


NEWCOM

Μια εξαιρετικά ενδιαφέρουσα πρόταση από τη Newcom, η E-Cam αποτελεί μια άσκηση αισθητικής και μάλλον παίρνει καλό βαθμό. Πρόκειται για ένα αρκετά "διαστημικό" gadget και σίγουρα θα θέλατε να την είχατε επάνω στον υπολογιστή σας, μόνο και μόνο για την εμφάνισή της. Παράλληλα η E-Cam αποτελεί εξίσου ενδιαφέρουσα λύση για Web/network conferencing. Διαθέτει δυνατότητα για αναλύσεις (σε 24-bit χρώμα) μέχρι 1.600x1.200 (ακίνητη εικόνα) ή 320x240 (video). Μπορεί να αναπαράγει video σε ρυθμούς μέχρι και 30fps, ενώ ο φακός της προσφέρει εξαιρετικά υψηλή ευκρίνεια για κάμερα του είδους, αφού είναι ανάλυσης 508x492 pixels. Δεν χρειάζεστε φυσικά κάποια captureboard για να τραβήξετε video ή εικόνες, ενώ το παρεχόμενο software είναι πάρα πολύ καλό. Το VideoGram Creator είναι κάτι σαν "προϊόν 3 σε 1", αφού είναι grabber για video και ακίνητα frames, browser/viewer videos και εικόνων αλλά και video e-mail manager, μέσω του οποίου μπορείτε να



διαχειρίζεστε μικρά video clips σαν να ήταν κανονικά e-mails. Με όλα αυτά που περιλαμβάνει, είναι φυσικό η τιμή της E-Cam να είναι λίγο υψηλότερη από εκείνες των άλλων, ξεπερνώντας τις 40 χιλιάδες δραχμές - αλλά όποιος θέλει το καλό πρέπει και να το πληρώσει.



PANASONIC

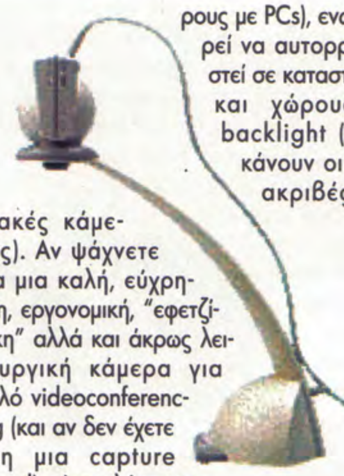


Μια πολύ γνωστή εταιρία προσφέρει μια ιδιαίτερα καλή κάμερα με πάρα πολλές δυνατότητες. Μπορείτε να τη βρείτε σε δύο εκδόσεις: μία με την capture board και μία που περιλαμβάνει μόνο την κάμερα (η διαφορά στην τιμή είναι περίπου 24 χιλιάδες δραχμές). Η EggCam προσφέρει τη δυνατότητα για 30fps σε video πραγματικού χρώματος σε αναλύσεις μέχρι και 320x240, ενώ μπορεί να συλλάβει ακίνητη εικόνα σε 32-bit χρώμα σε ανάλυση μέχρι και 640x480. Διαθέτει ενσωματωμένο μικρόφωνο για να μπορεί να συλλαμβάνει ήχο ταυτόχρονα με το video, ενώ ο πολύ καλός φακός προσφέρει άριστη ποιότητα εικόνας με μεγάλο εύρος και αυτόματη ρύθμιση φωτεινότητας. Τέλος, το ενσωματωμένο software είναι με διαφορά το πλουσιότερο που έχουμε δει, αφού περιέχει, ούτε λίγο ούτε πολύ, τέσσερα προγράμματα (CU-SeeMe, VideoLink Conferencing/ Mail, Video E-Mail, Microsoft VidCap 32), τα οποία καθιστούν την EggCam μία από τις καλύτερες και πιο ολοκληρωμένες λύσεις.



PHILIPS

Η Philips PC Camera είναι η φθηνή και πολύ ικανοποιητική λύση που προτείνει η Philips. Πρόκειται για μια μικρή, εργονομική συσκευή, που χάρη στην ειδική βάση της μπορεί να τοποθετηθεί σχεδόν οπουδήποτε. Δεν έχει εξαρχής τη δυνατότητα για video/picture capture, αφού δεν συνοδεύεται από capture board. Αν όμως διαθέτετε μια τέτοια κάρτα, δεν θα αρνηθεί να συνεργαστεί μαζί της. Διαθέτει δυνατότητα για μείωση του flickering σε χώρους με fluorescent φωτισμό (το γνωστό φαινόμενο που παρουσιάζουν όλες οι τηλεοπτικές κάμερες σε χώρους με PCs), ενώ μπορεί να αυτορρυθμιστεί σε καταστάσεις και χώρους με backlight (όπως κάνουν οι πολύ ακριβές ψηφιακές κάμερες). Αν ψάχνετε για μια καλή, εύχρηστη, εργονομική, "εφετζίδικη" αλλά και άκρως λειτουργική κάμερα για απλό videoconferencing (και αν δεν έχετε ήδη μια capture board), τότε η λύση της Philips είναι ό,τι πρέπει.

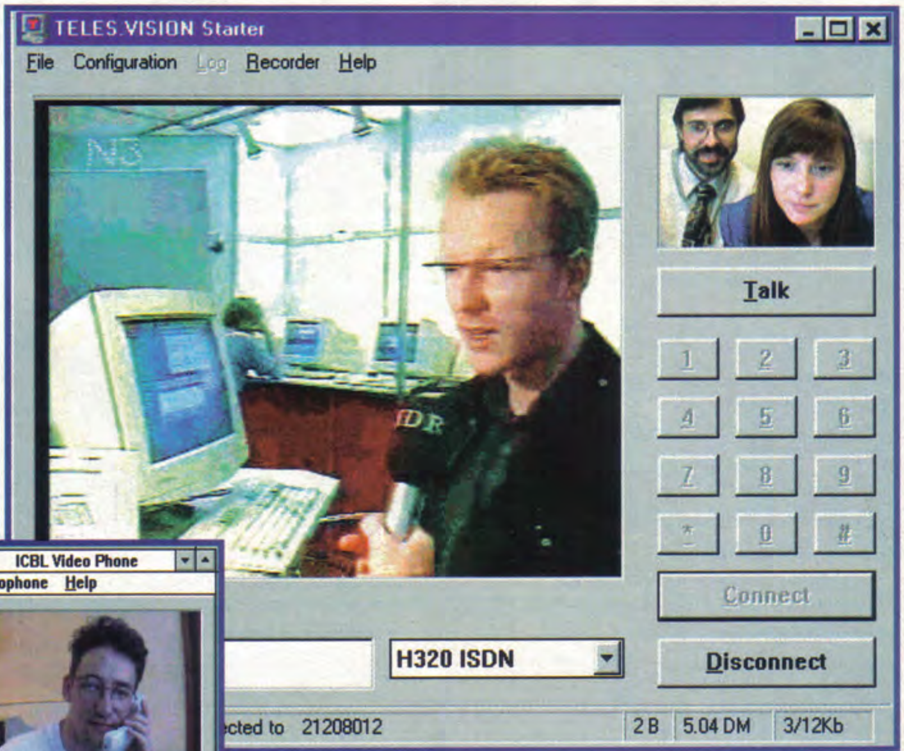


SONY

Από την πλευρά της η SONY έχει να προτείνει δύο διαφορετικές λύσεις. Η πρώτη είναι η CCD-PC1, το home μοντέλο της εταιρίας. Πρόκειται για μια συμπαγή λύση, που προσφέρει σχεδόν ό,τι ο ανταγωνισμός αλλά σε αρκετά χαμηλή τιμή. Εδώ περιλαμβάνονται χειροκίνητο focus και ρύθμιση της ίριδας αλλά και αυτόματη ρύθμιση της φωτεινότητας και του χρόνου έκθεσης. Μπορείτε να συλλάβετε ακίνητες εικόνες ή video, ενώ η ανάλυση των 270.000 pixels του φακού δίνει αρκετά καλή ποιότητα εικόνας.

Η δεύτερη πρόταση είναι η CCD-Z5 ZCAM, η πιο "σοβαρή" κάμερα της SONY. Ενώ διαθέτει σχεδόν τα ίδια τεχνικά χαρακτηριστικά με τη CCD-PC1 (π.χ. ίδια ανάλυση φακού), οι επιδόσεις της Z5 είναι κατά πολύ ανώτερες εκείνων της PC1. Η Z5 είναι ειδικά σχεδιασμένη για να δουλεύει με PCs υψηλών επιδόσεων, καθώς στοχεύει σε εφαρμογές video- conferencing και image processing υψηλού επιπέδου. Αυτό φαίνεται τόσο από το hardware της κάμερας (ανάλυση 270.000 pixels, φακός υψηλής ευκρίνειας, shutter πολύ υψηλής ταχύτητας, αυτόματες ρυθμίσεις φωτεινότητας, focus) όσο και από το software που τη συνοδεύει (Videoconferencing, VideoPhone, Asymetrix Digital Video, PhotoSuite, MetaTools Kai's Power Goo SE). Βέβαια μερικές από τις δυνατότητες της κάμερας δεν μπορούν να αξιοποιηθούν πλήρως αν δεν έχετε κάποιο από τα VAIO Tower PCs της SONY, αλλά και έτσι η Z5 είναι μία από τις ισχυρότερες λύσεις που προσφέρονται.





TOSHIBA



Η Toshiba έχει να προτείνει αρκετές λύσεις, με καθεμία να στοχεύει σε εντελώς διαφορετικό κοινό. Καταρχήν υπάρχει η IK-D30, η "φορητή" λύση της εταιρίας. Διαθέτει φακό με ανάλυση 330.000 pixels, έχει τη δυνατότητα να συλλαμβάνει ακίνητη εικόνα σε πραγματικό χρώμα σε ανάλυση μέχρι και 640x480, ενώ μπορεί να αναπαράγει video πραγματικού χρώματος σε μέχρι 30fps. Προσφέρει αυτόματη ρύθμιση φωτεινότητας, αλλά το focus είναι χειροκίνητο και όχι ιδιαίτερα μεγάλης αποδοτικότητας.





Το software που συνοδεύει την IK-D30 αποσκοπεί κυρίως στον έλεγχο της κάμερας και τη συνεργασία με τον υπολογιστή (ειδικά αν αυτός είναι φορητός).

Ακολούθως περνάμε στην IK-MM1AT, το entry-level μοντέλο της Toshiba. Πρόκειται για μια πολύ μικρή και εύχρηστη συσκευή με αρκετά καλές προδιαγραφές. Προσφέρει video πραγματικού χρώματος στα 30fps και αυτόματη ρύθμιση φωτεινότητας, χρόνου έκθεσης και ταχύτητας του shutter, ενώ η μέγιστη ανάλυση φτάνει τα 512x492 pixels. Υπάρχει δυνατότητα αυτορρύθμισης για συνθήκες backlight, ενώ, αν δεν σας αρκεί το αυτόματο focus, μπορείτε να το χειριστείτε λεπτομερέστερα manually. Τέλος, υπάρχει η IK-M28AT, η "ναυαρχίδα" της Toshiba στις κάμερες για υπολογιστές. Πρόκειται για ένα μοντέλο με εκπληκτικές προδιαγραφές, που την καθιστούν ιδανική για επαγγελματικού επιπέδου conferencing. Έχει πραγματική ανάλυση 514x489 pixels, ενώ μπορεί να αναπαράγει έως και 350 γραμμές τηλεόρασης (NTSC). Διαθέτει αυτόματη ρύθμιση φωτεινότητας, ταχύτητας, ενώ μπορείτε να τη συνδυάσετε με μια capture board. Ο πολύ καλός S/N λόγος (46dB), η απίστευτη ταχύτητα του shutter (φθάνει το 1/15.000 του δευτερολέπτου!), η πολύ ικανοποιητική ποιότητα φακού αλλά και παραγόμενου video κάνουν την IK-M28AT μία από τις καλύτερες κάμερες για conferencing, video emailing αλλά και απλό καθημερινό video/picture grabbing.





GAME CL



88 **Dune 2000**
Ο κόσμος του Arakis από το strategy classic Dune 2 της Westwood επιστρέφει δριμύτερος ενόψει του 2000.



94 **Spacebar**
Ενα από τα πολυαναμενόμενα adventure της χρονιάς, αφού πίσω του κρύβεται η φυσιογνωμία του Steve Meretzky.



104 **Dominion Storm**
Το strategy που οπωσδήποτε πρέπει να δείτε.



110 **FINAL FANTASY VII**
Ο θρυλικός τίτλος του PSX -επιτέλους!-, έκανε την εμφάνισή του για PC.



100 **Wing Commander: Secret Ops**
Και μόνο το άκουσμα των λέξεων "νέο Wing Commander" είναι αρκετό για να προκαλέσει υστερία στους φανατικούς της σειράς.



114 **DeathTrap Dungeon**
Γνωρίστε τη νέα ανταγωνίστρια της Lara Croft σε αυτό το action game.

P O I N T   S Y S T E M



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Το "PC Master" επιθυμεί να φιλοξενεί μέσα από τη στήλη Game Club και τα δικά σας game reviews. Αν, λοιπόν, αισθάνεστε έτοιμοι να γράψετε για το αγαπημένο σας παιχνίδι, να η ευκαιρία! Προκειμένου το review σας να γίνει δεκτό, ως απαραίτητες προϋποθέσεις έχουν οριστεί οι εξής:

1. Να αναφέρεται σε καινούριο παιχνίδι (θα προτιμώνται μάλιστα αυτά για τα οποία το "PC Master" δεν έχει ακόμα δημοσιεύσει review).
2. Έκταση κειμένου μεταξύ 500 και 600 λέξεων.
3. Συγγραφή στην ελληνική γλώσσα με γνωστό επεξεργαστή κειμένου. Χειρόγραφα δεν θα γίνονται αποδεκτά.
4. Πλήρης καταγραφή των στοιχείων σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση και τηλέφωνο).
5. Αναγραφή επί του φακέλου της φράσης "Για τα reviews αναγνωστών".

Τα καλύτερα reviews θα δημοσιεύονται κάθε μήνα από τη στήλη Game Club, ενώ θα απευθυνθούν προτάσεις συνεργασίας από το περιοδικό σε όσους αναγνώστες αποδειχθούν ταλέντα.

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΜΗΝΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΗΝΑΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	UNREAL	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	93%
	INCOMING	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	92%
	DIE BY THE SWORD	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	91%
	i-WAR ACTION	ΙΟΥΝΙΟΣ	90%
	FORSAKEN	ΙΟΥΝΙΟΣ	90%
	CROC	ΙΟΥΝΙΟΣ	90%
	NIGHTMARE CREATURES	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	89%
	QUAKE II: MISSION PACK	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	86%
	UPRISING	ΙΟΥΝΙΟΣ	85%
	FIGHTING FORCE	ΙΟΥΝΙΟΣ	79%
	OVERBOARD	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	78%
	JAZZ JACKRABBIT 2	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	75%
ADVENTURE	STARSHIP TITANIC	ΙΟΥΝΙΟΣ	95%
	SANITARIOUM	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	94%
	OF LIGHT & DARKNESS	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	85%
	THE NEVERHOOD	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	85%
	X-FILES: THE GAME	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	80%
	GOLDEN GATE	ΙΟΥΝΙΟΣ	50%
RPG	MIGHT & MAGIC VI	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	96%
	BATTLESPIRE	ΙΟΥΝΙΟΣ	75%
	THE ULTIMATE RPG ARCHIVES	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	-
	ULTIMA COLLECTION	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	-
SIMULATION	JANE'S F-15	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	97%
	SUPER MATCH SOCCER	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	92%
	TEAM APACHE	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	91%
	MOTORHEAD	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	90%
	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	ΙΟΥΝΙΟΣ	90%
	MICROMACHINES V3	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	88%
	M1 TANK PLATOON 2	ΙΟΥΝΙΟΣ	88%
	CASTROL HONDA SUPERBIKES	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	82%
	NBA ACTION '98	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	82%
	RED LINE RACING	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	78%
STRATEGY	X-COM INTERCEPTOR	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	91%
	COMMANDOS	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	90%
	TONE REBELLION	ΙΟΥΝΙΟΣ	85%
	INDUSTRY GIANT	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	83%
	INCUBATION	ΙΟΥΝΙΟΣ	83%
	SUPREMACY	ΙΟΥΝΙΟΣ	83%
	SOLDIERS AT WAR	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	83%
	WARBREEDS	ΙΟΥΝΙΟΣ	80%
	INSURRECTION	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	80%
	GREAT BATTLES OF CAESAR	ΙΟΥΝΙΟΣ	80%

DUNE 2000

Για τον γνώστη της αγγλικής γλώσσας, που δεν έχει την παραμικρή επαφή με τον κινηματογράφο ή τα computer games, η λέξη "dune" σημαίνει απλά "αμμόλοφος". Σε έναν φίλο του κινηματογράφου, η ίδια λέξη θυμίζει τον μαγευτικό κόσμο του Arakis στην ομώνυμη ταινία επιστημονικής φαντασίας. Σε έναν PC user και ειδικά σε έναν οπαδό των παιχνιδιών στρατηγικής, το όνομα Dune παραπέμπει στην επιστροφή ενός θρύλου, που υλοποιείται με την κυκλοφορία του Dune 2000. Τι σημαίνει για εμένα αυτό το όνομα; Διαβάστε τις ακόλουθες σελίδες και θα μάθετε...

Του Σωτήρη "Μουαντίμπ" Μπέλλου

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- **ΑΝΩΤΑΤΟ**

Βρισκόμαστε κάπου στις αρχές της δεκαετίας του '90, όταν ένα "περίεργο" παιχνίδι κάνει την εμφάνισή του στις οθόνες των υπολογιστών από μια σχετικά άγνωστη εταιρία, τη Westwood, φέροντας όμως ένα βαρύ όνομα στις "πλάτες" του λόγω της υπέροχης ατμοσφαιρικής ταινίας "Dune". Ονομάζεται Dune 2 και αποτελεί ένα περίεργο κράμα δράσης και στρατηγικής. Δίνει στον παίκτη την ελευθερία της κίνησης, αλλά ταυτόχρονα απαιτεί από αυτόν να θέσει το μυαλό του σε λειτουργία. Ενα νέο είδος παιχνιδιού κάνει την εμφάνισή του και κερδίζει σχεδόν αμέσως έναν τεράστιο αριθμό από παίκτες. Ο γνωστός κόσμος του Arakis είναι πλέον και μια computer (PC και Amiga) πραγματικότητα. Το "περίεργο" αυτό παιχνίδι φυσικά σαρώνει και η εταιρία που το ανέδειξε γίνεται παγκοσμίως γνωστή.



Περίπου τρία χρόνια αργότερα, γύρω στο 1995, η ίδια εταιρία παρουσιάζει έναν νέο τίτλο που θα γίνει γρήγορα θρύλος. Το Command & Conquer χτυπά σαν καταιγίδα. Η κατηγορία των παρόμοιων με το Dune 2 παιχνιδιών αρχίζει πλέον να εδραιώνεται. Στο χορό μπαίνει η Blizzard καθώς και άλλες εταιρίες που ήθελαν μερίδιο της αγοράς, με αποτέλεσμα τα real time strategies να φτάσουν στη σημερινή μορφή τους. Καταλαβαίνετε, λοιπόν, πως οτιδήποτε φέρει τον τίτλο Dune μεταφέρει ένα τεράστιο ειδικό βάρος, αφού κουβαλά ολόκληρη την ιστορία των real time strategies. Για όσους γνωρίζουν την προαναφερόμενη ιστορία είναι 100% σίγουρο ότι τα ονόματα "Dune 2" και "Westwood" απαιτούν σεβασμό. Οσοι την αγνοούν (ο μόνος λόγος για τον οποίο μπορούν να συγχωρεθούν είναι η ηλικία), θα πρέπει να μάθουν ότι το Dune 2 αποτελεί τον πατέρα των real time strategies, αφού χάρη σε αυτό απολαμβάνουν τα super παιχνίδια των ημερών μας. Ποιος ξέρει, αν το "περίεργο" εκείνο παιχνίδι δεν είχε κάνει την εμφάνισή του,



Long live the fighters!



Πάμε, παλικάρια!



Το τέλος της αποστολής ακολουθεί η βαθμολογία σας.

ίσως να μην είχαν κυκλοφορήσει τα Red Alert, Warcraft 2 και Starcraft...

OK, DUNE. ΓΙΑΤΙ ΟΜΩΣ 2000;

Δεν ήθελε και πολλή φαντασία για να μαντέψει κάποιος ότι η συνέχεια του Dune 2 θα ξεκινούσε με το όνομα "Dune". Αλλωστε έτσι θα προσέλκυε το ενδιαφέρον πολλών. Εκείνο το 2000 στη συνέχεια, όμως, τι ρόλο παίζει;

Προσωπικά θεωρώ ότι η Westwood θέλει να περάσει κάποιο μήνυμα. Ηταν εκείνη που εισήγαγε τα real time strategy παιχνίδια και η ίδια τώρα θέλει να κλείσει τον κύκλο. Οχι ότι μετά το Dune 2000 θα σταματήσουν να κυκλοφορούν real time strategies (και μόνο στη σκέψη με πιάνει πανικός, έτσι και συμβεί κάτι τέτοιο θα πάρω 40 carriers και θα τα κάνω όλα λίμπα, ξεκινώντας από το γραφείο του αρχισυντάκτη - *τα scourge που έχω στο κάτω συρτάρι τα έχεις δει; -Vantor*). Αφ' ενός θέλει να επαναφέρει το παιχνίδι-θρύλος των 80's σε μια προηγμένη τεχνολογικά και στα πρόθυρα του 2000 εποχή και αφ' ετέρου υπονοεί ότι το Dune 2000 είναι τόσο καλό, ώστε πρόκειται όντως για ένα παιχνίδι του 2000!

Ομως, όσο μεγάλη ιστορία και να φέρει ένας τίτλος, όσο πολυδιαφημισμένος και να είναι το ΜΟΝΟ που μετράει είναι το αν θα καταφέρει να σε καθηλώσει στην οθόνη. Μπορεί το Dune 2 να ήταν ένα καταπληκτικό για την εποχή του παιχνίδι και το Dune 2000 να αποτελεί τη συνέχειά του, αλλά εμείς οφείλουμε στους αναγνώστες να το εξετάσουμε ορθά, παραμερίζοντας δηλαδή -καλά, αυτό είναι σχετικό- ένα μεγάλο ποσοστό από τις αναμνήσεις που μας ξυπνάει. Είναι λοιπόν το Dune 2000 το strategy μιας νέας εποχής;

ΦΥΛΕΣ - Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ARAKIS

Οπως και στον προκάτοχό του, οι φυλές του Dune 2000 είναι τρεις. Οι ιπποτικοί Atreides (πρέπει να το παραδεχτούμε, η Ελλάδα βρίσκεται παντού), οι σατανικοί και πολεμοχαρείς Harkonnen και οι μυστηριώδεις Ordos. Οι πρώτοι είναι οι "καλοί" (πάντα σε ένα παιχνίδι στρατηγικής υπάρχουν οι καλοί). Κοινώς, παίζοντας ως Atreides θα διαποτιστείτε με το απαραίτητο ηρωικό ύφος σε μια προσπάθεια να πείσετε τον εαυτό σας ότι σφάζετε τους εχθρούς σας για το γενικό καλό του Arakis. Οι Harkonnen είναι οι άγριοι. Μη φανταστείτε πως η λέξη αυτή παραπέμπει σε τριτοκοσμική τεχνολογία, το αντίθετο, διαθέτουν μερικά από τα πιο ισχυρά όπλα του γαλαξία. Φήμες μάλιστα στον Arakis αναφέρουν πως ακόμα χρησιμοποιούν την απαγορευμένη ατομική τεχνολογία, ενώ επίσης διαθέτουν ένα πανίσχυρο όπλο, τη φύση του οποίου μαθαίνουν οι εχθροί σε δευτερόλεπτα. Αμέσως μετά πεθαίνουν... Και οι Ordos. Οι περίεργοι Ordos. Οι ύπουλοι και σκοτεινοί Ordos. Λίγα είναι γνωστά γι' αυτήν τη φυλή. Πάλι σύμφωνα με φήμες, διαθέτουν αμύθητα πλούτη και, χρησιμοποιώντας τα, εξαγοράζουν όπλα και στρατό. Ψίθυροι αναφέρουν την ύπαρξη ενός μυστικού όπλου, μιας αόρατης δύναμης που καταστρέφει κάθε εχθρικό κτίριο που θα βρεθεί μπροστά της. Τώρα, τι είδους όπλο είναι αυτό, δεν γνωρίζω (καλά, ξέρω, αλλά δεν σας το γράφω για να σκάσετε!). Ποιος όμως είναι ο λόγος που αυτές οι τρεις φυλές μάχονται μεταξύ τους ακατάπαυστα;

Μα ποιος άλλος μπορεί να είναι ο λόγος για έναν πόλεμο από την απόκτηση δύναμης. Και η δύναμη στον Arakis ακούει στο όνομα spice. Πρόκειται για ένα περίεργο είδος μεταλλεύματος, το οποίο απαντάται αποκλειστικά στον Arakis. Είναι ανεκτίμητο, με τη γλώσσα δε των αριθμών υπολογίζεται πως ένα δεκάγραμμο spice κοστίζει στο εμπόριο της αυτοκρατορίας 500.000 solaris (γαλαξιακό νόμισμα της αυτοκρατορίας στο Dune, μην περιμένετε να σας δώσω και την αντιστοιχία σε δραχμές)! Και επειδή η δύναμη με την κυριαρχία είναι πολύ κοντά, μόνο ένας θα "πρέπει" να ελέγχει το spice. Ή οι Atreides ή οι Harkonnen ή οι Ordos. Ποτέ και οι τρεις. "He who controls the spice, controls the universe" σύμφωνα με την ταινία. Ετσι, έχουμε πόλεμο!

Ετοιμαστείτε λοιπόν για τρία campaigns, ένα με κάθε φυλή. Α, και να ξέρετε ότι οι μάχες στον Arakis είναι πάντα δύσκολες...

ΕΤΑΙΡΙΑ
WESTWOOD

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98, Pentium 90MHz, 16MB RAM, 16 bit SVGA, 4x CD-ROM, 60MB ελεύθερα στο σκληρό, Direct Sound συμβατές κάρτες ήχου, modem 28.800Kbps για multiplayer

ΔΙΑΘΕΣΗ
CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

ΓΡΑΦΙΚΑ

Ο κόσμος του Arakis είναι γεμάτος έρημο - μόνο έρημο θα συναντήσετε στο παιχνίδι. Είναι καλοσχεδιασμένη με όμορφα ρεαλιστικά χρώματα και σε καμία περίπτωση δεν θυμίζει τα γραφικά του Dune 2 (καλά, αν συνέβαινε κάτι τέτοιο θα είχαμε πρόβλημα, 1998 γαρ). Δυστυχώς, όμως, το σκηνικό παρουσιάζει σημαντική έλλειψη ποικιλίας, αφού υπάρχουν λίγες παραλλαγές του αμμώδους τερέν (η κλασική έρημος, η δύσβατη έρημος, η έρημος καλυμμένη από πορτοκαλί spice, λίγοι βράχοι και οι χωμάτινες περιοχές όπου μπορείτε να χτίσετε), ενώ το μόνο που σπάει τη μονοτονία όσον αφορά στις τοποθεσίες είναι τα μεγάλα, ιερά για τους ανθρώπους της ερήμου, σκουλήκια. Περιφέρονται υπόγεια, με ένα ηλεκτρικό πεδίο να εκκενώνει την ατμόσφαιρα ακριβώς από πάνω τους. Αποτελεί ένα σπουδαίο εφέ, αλλά είναι και το μοναδικό που... ηλεκτρίζει λίγο την ατμόσφαιρα. Κατά τα άλλα, όπου



Μα καλά, τι κάνει αυτός;



Μπα, δεν θέλω να ξέρω!



Τα Raider των Ordos γαζώνουν την εχθρική βάση.

και αν κοιτάξετε υπάρχει έρημος. Βέβαια, κάτι τέτοιο μπορεί να αποτελεί πιστή μεταφορά του πνεύματος της ταινίας και του κόσμου του Dune γενικότερα, όπως δίνεται από τις ομώνυμες νουβέλες, αλλά σε τελική ανάλυση έχουμε να κάνουμε με ένα σύγχρονο παιχνίδι, που ο ανταγωνισμός του έχει να αντιπαρατάξει σημαντική ποικιλία σε 3D σκηνικό.

Εκεί όμως όπου τα γραφικά είναι άψογα είναι σε αρκετά κτίρια. Με λεπτομέρειες και διαφορετικές αποχρώσεις, τα συγκεκριμένα 3D μοντέλα είναι υπέροχα. Ειδικά τα refinery (επεξεργάζονται το spice) αποτελούν μικρογραφίες φουτουριστικών εργοστασίων (ο καπνός που απελευθερώνουν είναι άψογο εφέ). Τα units επίσης δεν είναι άσχημα, ωστόσο δεν προσφέρουν κάτι το εξαιρετικό ή έστω διαφορετικό. Οι κλασικές για τους τίτλους της Westwood "μινιατούρες" δεν θα ξενίσουν κανέναν, αλλά -πιθανώς- να απογοητεύσουν όσους περίμεναν κάτι καλύτερο. Μεταξύ μας, έχω βαρεθεί το ίδιο σκηνικό. Εννιά στους δέκα real time strategy τίτλους έχουν γραφικά που δείχνουν συρρικνωμένα, με το μεγαλύτερο unit να έχει το μέγεθος... δεκάρας! Εντάξει, όταν είχε κυκλοφορήσει το Red Alert είχαμε πάθει τέτοια πλάκα με το gameplay που δεν δώσαμε ιδιαίτερη σημασία (είναι τίτλος κάποιων χρόνων). Με τον καιρό, όμως, το hardware επέτρεψε να παρακολουθήσουμε ορισμένα units "θηρία" (Βλ. Starcraft, Total Annihilation, Dominion), κάτι που σημαίνει ότι πλέον είμαστε περισσότερο απαιτητικοί (εντάξει, να την κάνουμε την αναβάθμιση, να μη βλέπουμε όμως τα ίδια που βλέπαμε και πριν από τρία χρόνια, έτσι;). Οχι πως τα γραφικά έχουν τον πρώτο λόγο, αλλά, όπως και να το κάνουμε, οπτικά είναι καλύτερο να παρακολουθείς τις κινήσεις ενός ευμεγέθους σκάφους παρά να ψάχνεις μανιωδώς και ακατάπαυστα την οθόνη για να εντοπίσεις πού βρίσκεται ένα super mini tank!

Κάτι τέτοιο συμβαίνει στο Dune 2000. Γραφικά στο πνεύμα του Red Alert, ενώ ο mini map συχνά δεν βοηθά καθόλου (όταν οι μονάδες είναι μεμονωμένες - καθώς τις χρησιμοποιείτε ως ανιχνευτές, ξέρετε τώρα). Η κουκκίδα που τους αντιστοιχεί στο χάρτη είναι απειροελάχιστη και χρωματισμένη αμυδρά [τα γραφικά δίνονται σε 8 ή 16 (default) bit χρώμα, με τα πρώτα να ανεβάζουν όπως είναι λογικό την ταχύτητα]. Οι hardcore strategy gamers μάλιστα ίσως απογοητευτούν λόγω της απουσίας του fog of war.

Για να γράψουμε όμως όλη την αλήθεια, το Dune 2000 περιέχει ορισμένα εντυπωσιακά ειδικά εφέ. Δείτε πώς χτυπούν τα tank Devastators, πώς φεύγουν οι πύραυλοι από ένα Missile tank, το ηχητικό κύμα που απελευθερώνεται από ένα Sonic tank (εκπληκτικό) ή πώς πυροβολούν τα όπλα των Trikes (ειδικά το τελευταίο αποτελεί το κορυφαίο εφέ πυροβολισμού που έχω δει σε strategy). Αν και μικροσκοπικά, τα ειδικά εφέ του παιχνιδιού αποτελούν μια ποιοτική δουλειά που ανεβάζει τα γραφικά του τίτλου σε επίπεδα... 2000.



Οι Fremen είναι stealth units που γίνονται αντιληπτά μόνο όταν είναι αργά για τον εχθρό. Χμμμ...

GAMEPLAY

Η βασική αρχή του παιχνιδιού είναι η εξής: Στην έρημο δεν ευδοκιμεί τίποτε, εκτός από τα σκουλήκια. Πιο απλά, στην έρημο δεν μπορείτε να χτίσετε τίποτα (εκτός από τους τάφους των αντιπάλων σας, ίσως!). Οι βάσεις σας κατασκευάζονται μόνο σε χωμάτινα τερέν (καφέ-κόκκινου χρώματος) με κάθε κτίριο να θεμελιώνεται πάνω σε ένα είδος κρασπέδου, ονόματι concrete. Κάτι τέτοιο σημαίνει ότι, για να χτίσετε σωστά τη βάση σας, χρειάζεται πρώτα να κατασκευαστούν τα concretes (μοιάζουν με... πλακάκια) που θα υποστηρίξουν τα κτίριά της (μπορούν να χτιστούν και εκτός concrete, αλλά σε τέτοια περίπτωση θα χρειαστούν επισκευή) και στη συνέχεια τα κτίρια, ακριβώς πάνω σε αυτά.

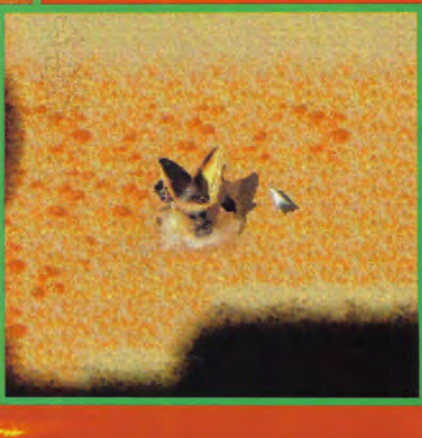
Το resource του παιχνιδιού είναι ένα και μοναδικό: το spice. Οπως και στο Red Alert, υπάρχουν ειδικά οχήματα (harvesters, ίδια ονομασία με τα αντίστοιχα του Command

ΣΚΩΛΗΚΕΣ!

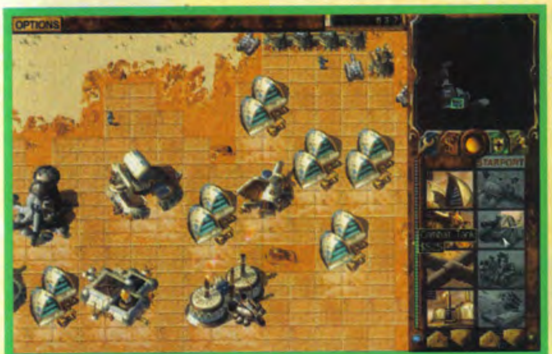
Τα γιγάντια σκουλήκια στον κόσμο του Dune μπορεί να είναι ιερά, για το στρατό σας όμως αποτελούν έναν διαρκή κίνδυνο.



Ενα από αυτά επιτίθεται στον έκπληκτο στρατό σας.



Ενα άλλο μόλις έφαγε το μοναδικό σας harvester! Ας προσέχατε!



Μια βάση των Atreides. Παρατηρήστε τη λεπτομέρεια στα κτίρια.



Τα εκπληκτικά tank Devastators των Harkonnen.

and Conquer) που το περισυλλέγουν, ενώ το refinery το επεξεργάζεται και σας δίνει το απαραίτητο για τη βάση σας... χρήμα. Παράλληλα, η αποικία σας χρειάζεται την κατάλληλη ενέργεια που θα τη στηρίξει, οπότε αρκετά power plants δεν θα ήταν καθόλου άσχημα. Μέχρι εδώ, είναι σαν να βλέπουμε ένα Red Alert στην έρημο, με τη μόνη διαφορά ότι η -αναγκαστικά- περιορισμένη απόσταση μεταξύ των κτιρίων σας δεν ισχύει όταν χρησιμοποιείτε τα concretes. Γενικά η δομή του παιχνιδιού είναι τέτοια, ώστε κάνει το Dune 2000 να μοιάζει εκπληκτικά με τον προηγούμενο strategy τίτλο της Westwood.

Οπότε, θα σκέφτεστε, σίγουρα θα έχει πολύ καλό gameplay! Πράγματι, αν και δεν παρουσιάζει κάτι ξεχωριστό, το gameplay του Dune 2000 βρίσκεται στα γνωστά υψηλά επίπεδα που μας έχει συνηθίσει η Westwood, με άγριες μάχες και ασταμάτητες εχθρικές επιθέσεις. Μόλις συγκεντρώνετε έναν τεράστιο στρατό, εξαπολύετε το δικό σας επιθετικό κύμα και... mission accomplished. Απλά πράγματα, αν και υπάρχουν μερικά mission objectives που ξεφεύγουν από την πεπατημένη. Παράλληλα η δυσκολία αυξάνει από αποστολή σε αποστολή, όπως άλλωστε ήταν αναμενόμενο. Τα πρώτα σενάρια είναι για γέλια (π.χ. συγκεντρώνετε μια ποσότητα spice), ενώ τα τελευταία είναι δύσκολα: Τεράστιοι χάρτες, με πολλές εχθρικές βάσεις να εξαπολύουν επιδρομές από παντού. Δράμα σάς λέω! Και δεν θα υπήρχε περίπτωση να τα καταφέρετε αν δεν είχατε στη διάθεσή σας ορισμένα θανατηφόρα "κτηνάκια"!

UNITS: ΠΑΛΙ ΤΑ ΙΔΙΑ;

Το γνωστό... σετ της Westwood κάνει την εμφάνισή του για άλλη μία φορά: Ενας απλός στρατιώτης, ένας με bazooka, ένας engineer, ένα απλό Combat tank, ένα Missile tank, ένα Super tank, ένα MCV... Ακριβώς όπως στο Red Alert. Αλλη μία συμπτωματική (;) ομοιότητα μεταξύ των

> Για να γράψουμε όμως όλη την αλήθεια, το Dune 2000 περιέχει ορισμένα εντυπωσιακά ειδικά εφέ. Δείτε πώς χτυπούν τα tank Devastators, ή πώς πυροβολούν τα όπλα των Trikes (ειδικά το τελευταίο αποτελεί το κορυφαίο εφέ πυροβολισμού που έχω δει σε strategy).

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

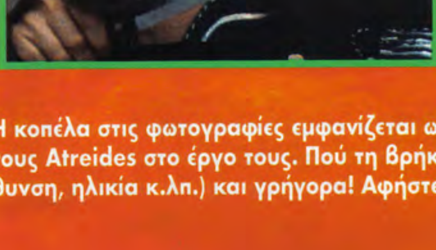
ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	84
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	82

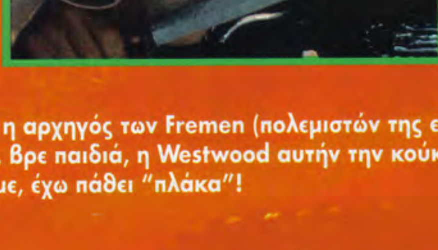
84

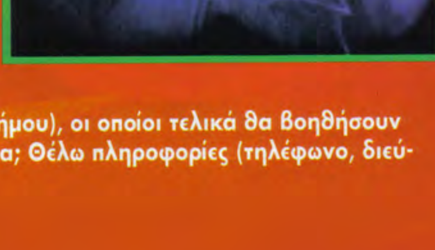


To Dune 2 των 90's!

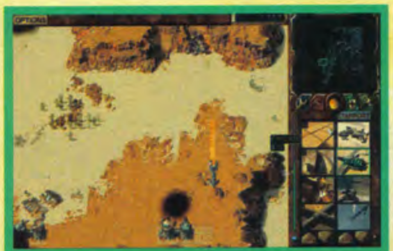
Η ΚΟΥΚΛΑ!







Η κοπέλα στις φωτογραφίες εμφανίζεται ως η αρχηγός των Fremen (πολεμιστών της ερήμου), οι οποίοι τελικά θα βοηθήσουν τους Atreides στο έργο τους. Πού τη βρήκε, βρε παιδιά, η Westwood αυτήν την κούκλα; Θέλω πληροφορίες (τηλέφωνο, διεύθυνση, ηλικία κ.λπ.) και γρήγορα! Αφήστε με, έχω πάθει "πλάκα"!



Το καταστροφικό Death Hand missile των Harkonnen. Προσέξτε όμως, δεν είναι και τόσο εύστοχο.



Ετσι που είναι μαζεμένοι αυτοί, αποτελούν τον τέλειο στόχο για την αεροπορία μου.



Να, για να μάθετε. Την επόμενη φορά να προσέχετε μη σας πέσει τίποτα στο κεφάλι...

δύο παιχνιδιών. Αν αλλάξετε τα ονόματα των βασικών units του Red Alert, έχετε τα αντίστοιχα του Dune 2000! Το συνολάκι αυτό... φοριέται σε κάθε φυλή, ωστόσο υπάρχουν και μοναδικά units ή δυνατότητες διαφορετικές για κάθε παράταξη. Τα special units περιλαμβάνουν τα Sonic tanks και τα βομβαρδιστικά Ornithopters (ακριβώς σαν το Airstrike του C&C) για τους Atreides, το tank Devastator (κάτι σαν το tank μαμούθ των Σοβιετικών στο Red Alert με δυνατότητες αυτοκαταστροφής!) για τους Harkonnen και το Deviator για τους Ordos.

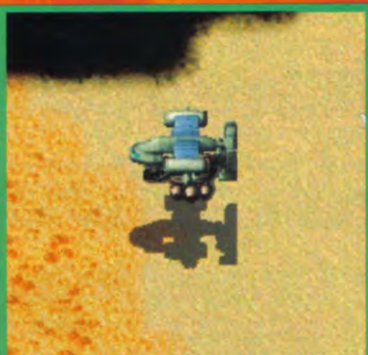
Ωστόσο οι περισσότερες από αυτές τις elite μονάδες είχαν πρωτοεμφανιστεί στο Dune 2. Σίγουρα κάτι τέτοιο δεν είναι αρνητικό (μια και θα αναβιώσει το ένδοξο παρελθόν), αλλά θα μπορούσαν να είχαν προστεθεί πολλές περισσότερες μονάδες. Πάντως τα units και οι δυνατότητες που κάνουν τη διαφορά είναι οι καταπληκτικοί μαχητές της ερήμου Fremen των Atreides, οι σιωπηλοί Saboteur των Ordos (να πιο είναι τελικά το κρυφό όπλο τους - δεν άντεξα, σας το αποκάλυψα) και το Death Hand missile των Harkonnen.

THE SPICE MUST FLOW

Το ανωτέρω "ρητό" αποτελεί τον κανόνα του Arakis. Δείτε όμως πόσο έξυπνα αποδίδεται στο παιχνίδι.



Το harvester μόλις έχει γεμίσει από spice. Η βάση όμως είναι αρκετά μακριά και το harvester κινείται τραγικά αργά. Δηλαδή θα χάσετε πολύτιμο χρόνο. Ω, μα τι είναι αυτό το αεροσκάφος;



Το μυστηριώδες αεροσκάφος ονομάζεται carryall και αναλαμβάνει τη μεταφορά του harvester από το spice field...



...στο refinery! Πανέξυπνη ιδέα. Αν μάλιστα έχετε αρκετά harvesters και ισάριθμα carryalls, τότε θα κατέχετε μια αληθινή επιχείρηση άντλησης spice! Πάντα η Westwood ήταν μπροστά σε ό,τι αφορά το resource gathering...

AI: DUNE 2000, ΕΝΑ ΕΞΥΠΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

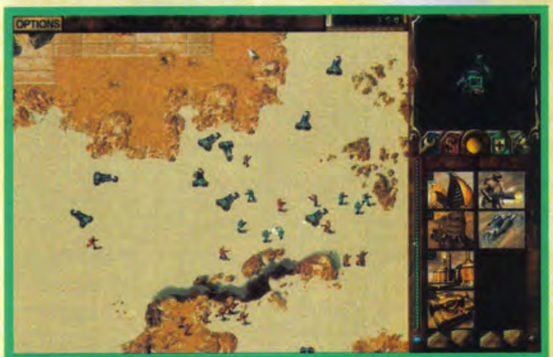
Το AI του Dune 2000 είναι από τα ανώτερα που θα συναντήσετε. Θα μπορούσα μάλιστα να γράψω πως υπάρχουν στιγμές που ο εχθρός πράγματι σκέφτεται. Μη φανταστείτε τίποτα που θα κάνει το IQ σας να δείχνει αμελητέο, απλώς πολλά σενάρια έχουν τύχει τέτοιας επεξεργασίας που δίνουν την εντύπωση πως ο αντίπαλος όντως σχεδιάζει την κίνησή του. Θα σας αναφέρω ένα παράδειγμα: Στο τελευταίο σενάριο με τους Atreides, ξεκινάτε σε μια βάση που "μπάζει" από παντού. Αφού προλάβετε να οχυρώσετε κάποιο πέρασμα και αποκρούσετε την πρώτη εχθρική εισβολή, έπειτα από λίγο θα δείτε τον εχθρό να επιτίθεται από τα περάσματα που αφήσατε ελεύθερα! Αν πάλι συνεχίσετε τις οχυρώσεις, αφήνοντας ανοίγματα, να είστε σίγουροι ότι ο εχθρός κάποια στιγμή θα τα βρει και θα τα εκμεταλλευτεί! Μπορεί κάτι τέτοιο να δείχνει απολύτως λογική σκέψη -για άνθρωπο-, αλλά σκεφθείτε μόνο τις ανοησίες του υπολογιστή σε παρόμοια παιχνίδια. Γνωρίζω έναν ή δύο τίτλους στους οποίους οχυρώνατε ένα μικρό μόνο κομμάτι της αποικίας σας και οι εχθρικές επιθέσεις "μαγνητίζονταν" από αυτό, ενώ η υπόλοιπη βάση σας ήταν... παιδική χαρά.

Συχνά δε, ο αντίπαλος θα επιτίθεται με units του με μεγάλο range, σε δικά σας με μικρό, ενώ άλλοτε θα εναλλάσσει τις επιθέσεις του, μη αφήνοντάς σας να ηρεμήσετε ούτε στιγμή (ειδικά στα τελευταία σενάρια)! Ενώ δηλαδή αρχικά επιτίθετο με tank και οι Missile Turret σας τα... κέρναγαν, έπειτα από λίγο θα εφορμήσει με πεζικό, το οποίο είναι δύσκολο να στοχεύσουν missile όπλα! Ενα από τα λίγα που δεν μου άρεσαν όσον αφορά στο AI του Dune 2000 -γενικά στους τίτλους της Westwood- είναι η αντίδραση των harvesters όταν δέχονται επίθεση. Συνεχίζουν να μαζεύουν spice σαν να μη συμβαίνει τίποτα. Ελεος. Επίσης, τα units σας, όταν δεχτούν επίθεση από εχθρούς με μεγαλύτερο range, κάθονται και θαυμάζουν το τοπίο, αντί να προχωρήσουν σε αντίποινα (δεν ισχύει σε τίτλους της Blizzard, στους οποίους όμως συναντάμε κάτι άλλο: Αν δεν επιλέξετε hold position, θα τα ψάχνετε στους... πέντε ανέμους, αφού θα επιτεθούν αμέσως· αν ναι, θα κάθονται και θα τις "τρώνε" μέχρι θανάτου). Τα τυπικά "χαζά" που γνωρίζουμε. Να δούμε πότε θα βρεθεί το τέλειο AI.

ΗΧΟΣ

Τα εφέ είναι όμορφα, με μπόλικες κραυγές, αρκετά και καλά speeches (διαφορετικά για κάθε φυλή, μάλιστα ακόμα και η φωνή που περιγράφει τα τεκταινόμενα στη βάση σας διαφέρει ανάλογα με

τον πολιτισμό που θα επιλέξετε!) και τους γνωστούς και μη εξαιρετέους ήχους των όπλων, οι οποίοι -όπως πάντα σε τίτλο της Westwood- είναι κορυφαίοι. Το soundtrack είναι υπέροχο και περιέχει ορισμένα εκπληκτικά κομμάτια, άλλοτε χαμηλών ρυθμών, μελωδικά και ατμοσφαιρικά και άλλοτε έντονα και υπό τη συνοδεία ορχήστρας. Είναι ακριβώς αυτό που χρειάζεται, ενώ συχνά "συλλαμβάνει" την απίστευτη μυστηριακή ατμόσφαιρα της ταινίας. Ενα ή δύο κομμάτια πρέπει να τα ακούσετε οπωσδήποτε!



Τα γραφικά, παρ' ότι μικροσκοπικά, είναι καλοσχεδιασμένα.

MULTIPLAYER

Οπως πάντα παρέχονται οι συνδέσεις modem, serial, Internet, χρησιμοποιώντας άνευ κόστους την on-line service της Westwood (φυσικά το "τηλεφώνημα" δεν είναι τζάμπα - ωραία δεν θα ήταν;) και LAN. Επίσης, υπάρχουν skirmish χάρτες για να εξασκηθείτε ενάντια μέχρι και σε 5 computerized αντιπάλους. Α, και για τους on-line παίκτες υπάρχει ένα unit-έκπληξη (ονομάζεται thumper και χρησιμοποιεί ένα εργαλείο που στέλνει παλμούς στο υπέδαφος. Περισσότερα δεν γράφω, άλλωστε όσοι έχουν δει το έργο σίγουρα κατάλαβαν).

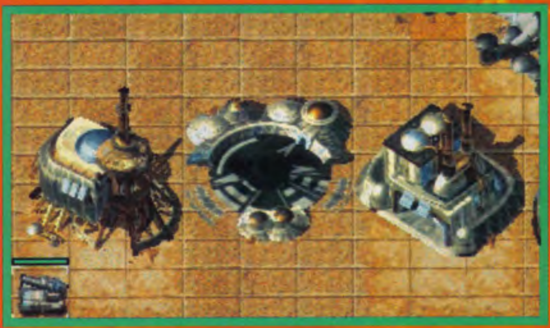
ΤΕΛΙΚΑ;

Οταν συζήτησα τις εντυπώσεις μου για το παιχνίδι με φίλους που το είχαν δει, η επικρατούσα άποψη αναφερόταν σε "ένα Red Alert στην έρημο". Μέσες άκρες, κάτι τέτοιο συμβαίνει. Ε, και ποιο το κακό, θα μου πείτε. Καλά, το συγκεκριμένο γεγονός δεν με... χαλάει ιδιαίτερα, όμως οι περισσότεροι από εμάς, είναι αλήθεια, περιμέναμε κάτι διαφορετικό και καινούριο, μια αίσθηση όμοια με αυτήν που προκάλεσε το Dune 2 όταν κυκλοφόρησε. Αν μάλιστα κάποιος έχει αφιερώσει ώρες στο αυθεντικό Red Alert, γνωρίζοντάς το από την αρχή ως το τέλος (αναφέρομαι στους περισσότερους strateg-άδες), σίγουρα δεν νιώθει ευχάριστα στην ιδέα ότι ένας πολυαναμενόμενος strategy τίτλος δεν θα του προσφέρει παρά ελάχιστες μόνο νέες συγκινήσεις. Σίγουρα το Dune 2000 είναι ένα πολύ καλό game, με το γνωστό για τη Westwood ποιοτικό gameplay, εντυπωσιακά και ατμοσφαιρικά videos, ενδιαφέροντα campaigns και ένα άψογο soundtrack. Ομως, δεν προσφέρει κάτι το συγκλονιστικό, ούτε κάτι που να δικαιολογεί το θόρυβο που έχει προκαλέσει. Αν το δείτε ως "το Dune 2 των 90's", τότε όντως είναι φοβερό. Αν το δείτε όμως συγκριτικά με τα υπόλοιπα strategies, τότε πρόκειται απλώς για ένα όμορφο παιχνίδι και τίποτα παραπάνω. PC



Ο αυτοκράτορας είναι ένα αληθινό φίδι. Σκοπεύει να βάλει τις φυλές να φαγωθούν μεταξύ τους! Αλλά έχει ένα πεζικό ο άτιμος...

STARPORT: ΔΙΑΝΟΜΕΣ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ!



Το κεντρικό κυκλικό κτίριο που βλέπετε είναι το Starport.



Κάνοντας κλικ στην ομώνυμη επιλογή του sidebar, αποκτάτε πρόσβαση σε έναν μικρό κατάλογο με... αγαθά (για τον εχθρό βέβαια, μόνο αγαθά δεν είναι) και με νέο κλικ στην επιλογή purchase εκτελείτε την παραγγελία.

Επειτα από λίγο χρόνο μια φρεγάτα καταφθάνει και...





...voila! Οι παραγγελίες σας. Κρίμα πάντως που δεν μπορείτε να παραγγείλετε και φαϊ. Θα ήταν πολύ βολικό!

ADVENTURE

THE SPACE BAR



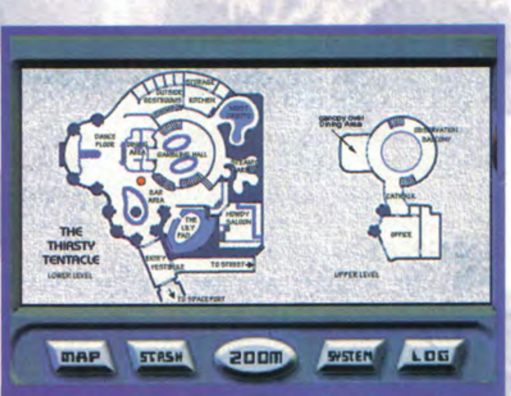
Επιτέλους ένα adventure που θυμίζει τις παλιές, καλές μέρες. Τότε που adventure σήμαινε πάνω από όλα ψυχαγωγία. Φυσικά δεν είναι τυχαίο το γεγονός ότι το Space Bar φέρει την υπογραφή ενός από τους μεγαλύτερους δημιουργούς στην ιστορία των adventure games, του "πολύ" Steve Meretzky. Ανεπανάληπτο, ανατρεπτικό χιούμορ και κυριολεκτικά παρανοϊκές καταστάσεις θα σας κάνουν να μην πιστεύετε στα μάτια σας αλλά και να κρατάτε την κοιλιά σας... από τα γέλια φυσικά.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Εψαχνα το Space Bar περίπου έναν χρόνο τώρα. Δυστυχώς, όπως συμβαίνει και με άλλα εξαιρετικά adventures που δεν αντιπροσωπεύονται από κάποια μεγάλη εταιρία εισαγωγής, έπρεπε να περιμένουμε μέχρι να το φέρει κάποιο κατάστημα που να κάνει "αυτόνομες" εισαγωγές. Ετσι, μόλις με ειδοποίησε ο Βαγγέλης ότι το είδε στον "Εγκέφαλο", έτρεξα αμέσως και το πήρα.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το παιχνίδι κυκλοφόρησε πέρυσι το χειμώνα στην Αμερική, ενώ στην Ευρώπη ήρθε μόλις πρόσφατα, εξαιτίας των γνωστών προβλημάτων που υπάρχουν με τις ευρωπαϊκές εταιρίες διανομής. Μου είχε προκαλέσει μεγάλη αίσθηση η ανοικτή επίθεση που είχε κάνει ένα από τα γνωστά αμερικανικά περιοδικά στο συγκεκριμένο παιχνίδι αλλά και στον Steve Meretzky προσωπικά. Βλέπετε, ο καθένας που έχει χώρο και θέση για να γράφει πανεύκολα μπορεί να τα βάλει με μύθους και να ισχυρίζεται ό,τι θέλει. Οχι ότι υπάρχουν άνθρωποι που είναι υπεράνω κριτικής. Απλώς με τα δικά μας δεδομένα π.χ. για τον Γκάλη δεν μπορούν να μιλήσουν παρά ελάχιστοι άνθρωποι, είτε μας αρέσει είτε όχι.



Ο χάρτης που δείχνει το χώρο όπου βρίσκεσαι κάθε φορά.

Το τραγικό σε εκείνη τη διαμάχη ήταν ότι ο Meretzky επιτίθετο κατά των μεγάλων εταιριών, που "ρουφάνε" τις μικρές εταιρίες ή τους ανεξάρτητους παραγωγούς και έτσι εμφανίζεται παντού ΜΟΝΟ το όνομά τους, το δε περιοδικό υπεραμύνθηκε των μεγάλων εταιριών και της πολιτικής τους. Φυσικά όμως δεν βρήκε να πει κουβέντα, όταν τελευταία πάρα πολλές εταιρίες σχημάτισαν μια ένωση, απαιτώντας από τους μεγάλους διανομείς να γράφεται καθαρά στο παιχνίδι και το όνομα των δημιουργών και όχι μόνο το δικό τους. Στο κάτω-κάτω αυτοί τα φτιάχνουν, οι άλλοι απλά έχουν τους μηχανισμούς προώθησης και διακίνησης.



Ο τίτλος του παιχνιδιού.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στο παιχνίδι είσαι ο Alias Node, ένας γήινος πάνω στον πλανήτη Armpit 6. Ο πλανήτης λειτουργεί κυρίως

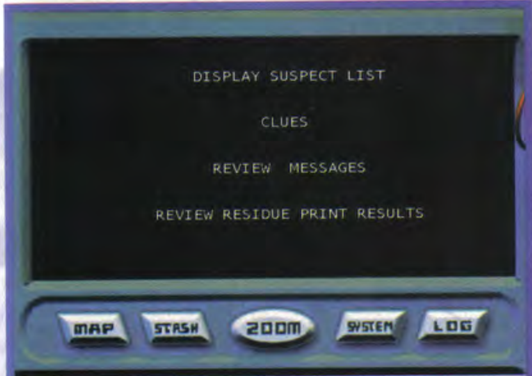




Γνωρίζοντας τον Fleebix.



Το THIRSTY TENTACLE bar, όπου διαδραματίζεται το κύριο μέρος της περιπέτειας.



Βλέποντας τα στοιχεία που αφορούν στην εξέλιξη της υπόθεσής σου.

ως ορυγείο, καθώς διαθέτει τεράστια αποθέματα από το πολύτιμο ορυκτό uptite. Ολες οι λειτουργίες του πλανήτη ελέγχονται από την εταιρία Amalgamaeted Vacuum. Εσύ είσαι



ΕΤΑΙΡΙΑ

BOFFO GAMES / SEGASOFT

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 75MHz, 16MB RAM, Windows 95, 4x CD-ROM drive, 16-bit colour SVGA κάρτα γραφικών, 8-bit Windows 95 DirectX συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 50MB στον σκληρό. Το πακέτο του παιχνιδιού περιλαμβάνει 3 CDs.

ΔΙΑΘΕΣΗ

Από την προσωπική συλλογή του συντάκτη

μέλος της AVSF, δηλαδή της Amalgamaeted Vacuum Security Force, με άλλα λόγια είσαι ένας μπάτσος της εταιρίας.

Ως μέλος της AVSF έχεις εκπαιδευτεί σε μία ειδική τεχνική, που αποκαλείται Empathy Telepathy. Σύμφωνα με αυτήν, αν μιλώντας με έναν χαρακτήρα για κάμποση ώρα κατορθώσεις να του δημιουργήσεις ένα συγκινησιακό πεδίο, τότε μπορείς να εισχωρήσεις στον κόσμο των αναμνήσεών του και να ζήσεις κάποια ανάμνηση που ο χαρακτήρας αυτός βιώνει.

Ξεκινάς τη δράση σε ένα Spaceport Bar με το όνομα "The Thirsty Tentacle" και αναζητάς έναν πολύ επικίνδυνο εγκληματία. Κάθε Empathy Telepathy flashback είναι σαν ένα μικρό adventure, με την ιδιαίτερη ιστορία του και τις δικές του προκλήσεις. Ολοκληρώνοντας καθένα από αυτά τα "μικρά" Emp-Tel flashbacks, θα μαθαίνεις και ένα σημαντικό στοιχείο, που θα σε οδηγεί όλο και πιο κοντά στον εγκληματία που αναζητάς. Πρόκειται για μία πράγματι πρωτότυπη ιδέα, αφού σε κάθε τέτοιο Emp-Tel flashback κατευθύνεις διαφορετικό χαρακτήρα.

Πρέπει λοιπόν να βρεις ποιος είναι ο shifter και ποια η μεγαλύτερη αδυναμία του. Θα τα καταφέρεις;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού τρέχουν σε ανάλυση 640x480 και είναι



Αυτές είναι φιγούρες. Ολα τα καλά παιδιά της πιάτσας μαζεμένα!

πολύ καλά. Ξεπέρασαν κάθε προσδοκία μου. Η δουλειά που έχει κάνει ο "πολύς" Ron Cobb είναι πέρα από κάθε περιγραφή, καθώς πρόκειται για τους πιο ωραίους -από σατιρικής πλευράς- εξωγήινους που έχω δει.

Ο ήχος είναι αρκετά καλός, χωρίς όμως να πρόκειται για κάτι το εξαιρετικό. Οι ομιλίες (speech) είναι αρκετά ικανο-

STEVE MERETZKY



Ο Steve Meretzky σχεδιάζει computer games από τότε που αρκετοί από εσάς που διαβάζετε αυτές τις γραμμές πιθανότατα δεν είχατε γεννηθεί. Στην πραγματικότητα θα νόμιζε κανείς ότι πρέπει να σχεδιάζει παιχνίδια από τότε που γεννήθηκε. Πήγε στην άλλοτε "βασίλισσα" της Αμερικής Infocom όταν αυτή ήταν στον κολοφώνα της δόξας της. Ανάμεσα στις δουλειές του που τον έκαναν διάσημο ήταν τα Planetfall, Zork Zero, Leather Goddesses of Phobos και το περίφημο The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, σε συνεργασία με τον άλλο μεγάλο Douglas Adams (μας έδωσε πρόσφατα το εκπληκτικό Starship Titanic, που σημειώνει μεγάλη εμπορική επιτυχία). Αργότερα ο Meretzky επανεμφανίστηκε στο προσκήνιο γράφοντας για τη Legend τα ανεπανάληπτα Spellcasting 101, 201 και 301. Οποιος δεν τα έχει δει δεν μπορεί να καταλάβει γιατί τα παλαιότερα adventure games αντιπροσώπευαν κυριολεκτικά μια άλλη ποιότητα. Με τη Legend κυκλοφόρησε επίσης το πιο παρανοϊκό adventure/RPG που έχει βγει ποτέ στην αγορά, το μοναδικό Superhero League of Hoboken. Τελευταία ίδρυσε την Boffo Games και το πρώτο παιχνίδι της νέας εταιρίας του είναι το The Space Bar.

Με την Activision κυκλοφόρησε το Leather Goddesses of Phobos 2. Με την ίδια εταιρία είχε ξεκινήσει τη δημιουργία του Planetfall 2, που για άγνωστους μέχρι τώρα λόγους δεν ολοκληρώθηκε ποτέ, αν και είχε εμφανιστεί σε μία E3 της Αμερικής. Λέγεται ότι έχει κυκλοφορήσει άλλο ένα παιχνίδι, το Hodj 'n' Podj, για το οποίο όμως δεν έχω ακούσει τίποτα ως τώρα.

Η πιο πρόσφατη δραστηριότητά του είχε να κάνει με την πρόσληψή του από την Blizzard, προκειμένου να συμμετάσχει επιτελικά στη δημιουργία του Warcraft Adventures: Lord of the Clans, ένα project που όμως δεν τελείωσε ποτέ.



Συζητώντας και διαλέγοντας ένα θέμα.

ποιητικές και, το κυριότερο, ασυνήθιστα "καθαρές". Καταλαβαίνεις σχεδόν οτιδήποτε λένε χωρίς ιδιαίτερη προσπάθεια. Εντούτοις σημαντικό μειονέκτημα αποτελεί το γεγονός ότι δεν υπάρχει η επιλογή να βλέπεις τους διαλόγους και σε κείμενο πάνω στην οθόνη, για όσους έχουν έστω κάποιο πρόβλημα να παρακολουθούν τους διαλόγους αυτούς (και είναι αρκετοί).

Ο χειρισμός είναι τελείως πρωτότυπος και περιέχει αρκετά καινοτόμα στοιχεία, που φυσικά έχουν σχέση με το σενάριο του παιχνιδιού.

Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 5/7 της συνολικής. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ένα ιδιόμορφο όργανο, το PDA, που εξυπηρετεί ταυτόχρονα πολλαπλές λειτουργίες.



Ας πάρουμε όμως τα δεδομένα με τη σειρά. Το πλήκτρο F1 εμφανίζει μία Help οθόνη. Το πλήκτρο F2 τη Save Screen, το F3 τη Restore Screen, το F4 την Option Screen, το F5 κάνει On/Off τον ήχο, το πλήκτρο F12 κάνει Restart. Το πλήκτρο Scroll Lock αλλάζει το "Zzazzl Vision" ως προς το αν θα δείχνει μόνο μία εικόνα ή πολλές μικρότερες. Η spacebar αντιστοιχεί στο Wait 1 Turn, μία εξαιρετική κίνηση μέσα στο παιχνίδι, η οποία θα σε βγάλει από πολλά αδιέξοδα.

Η κίνηση γίνεται μέσω των ειδικών arrow keys - σημείωσε ότι σε κάθε τοποθεσία έχεις τη δυνατότητα για πλήρη περιστροφική κίνηση και θέα 360 μοιρών. Επιπλέον κοιτάς πάνω ή κάτω, αλλά μόνο με πολύ μικρή γωνία.

Οταν πρόκειται να δεις ένα αντικείμενο (Close Up), τότε ο κέρσορας αλλάζει σε έναν μεγεθυντικό φακό. Για να φύγεις από μια τέτοια οθόνη, πρέπει να πας τον κέρσορα στο αριστερό άκρο της οθόνης και να κάνεις κλικ σε αυτόν - ΜΟΝΟ εκεί αλλάζει σε Exit.

Πηγαίνοντας τον κέρσορα πάνω σε κάποιο αντικείμενο όπου μπορείς να επιδράσεις, αυτός αλλάζει σε ένα χέρι. Κάνοντας τώρα πια κλικ, θα πάρεις ένα ειδικό menu με διάφορες εντολές, ανάλογα με την εκάστοτε κατάσταση. Κάνοντας κλικ σε μια εντολή/λειτουργία την ενεργοποιείς, ενώ κάνοντας κλικ έξω από το πλαίσιο των εντολών ακυρώνεις τη συγκεκριμένη λειτουργία. Πολλά από τα εν λόγω αντικείμενα μπορείς να τα πάρεις. Σε αυτή την περίπτωση εμφανίζεται ένα ειδικό icon, το Stash (δηλ. "φυλάω για μελλοντική χρήση"), που αντιστοιχεί στο Get something and put it inside inventory.

Σημείωσε ότι, όταν παίρνεις ένα αντικείμενο, αυτόματα ο κέρσορας αλλάζει μορφή και αποκτά εκείνη του συγκεκριμένου αντικειμένου. Ετσι, μπορείς να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο πάνω σε ένα άλλο. Στην περίπτωση αυτή θα πάρεις ένα ειδικό διπλό menu με εντολές. Το επάνω menu δείχνει τι μπορείς να κάνεις με το πρώτο από τα δύο αντικείμενα, ενώ το κάτω τι μπορείς να κάνεις με το δεύτερο. Ετσι, μπορείς π.χ. να ξεκλειδώσεις μία πόρτα με ένα κλειδί, να βάλεις κάτι μέσα σε μία τουαλέτα κ.λπ. Μπορείς να εξετάζεις ΟΛΑ τα αντικείμενα που βρίσκεις, ενώ εξετάζοντάς τα παίρνεις μία περιστρεφόμενη 3D εικόνα τους.

Μιλάς με άλλους χαρακτήρες κυρίως όταν βρίσκεσαι σε οθόνες με close-up. Κάνοντας κλικ σε έναν χαρακτήρα, έχεις τέσσερις βασικές δυνατότητες: να κάνεις Greet (χαιρετισμό) -κάτι που πρέπει να κάνεις με όλους τους χαρακτήρες-, Ask About, Order ή, τέλος, Chat. Με το Ask About ρωτάς για όλα τα topics που είναι διαθέσιμα εκείνη τη στιγμή. Με το Order δίνεις εντολή σε έναν χαρακτήρα να κάνει κάτι για σένα. Φοβερή στην κυριολεξία λειτουργία, που είχα να δω από την εποχή του Gnome Ranger της Level 9 στα text adventures και εκείνη του Lure of

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΛΗΚΤΡΩΝ

F1	Help
F2	Save
F3	Restore
F4	Options
F5	On/Off τον ήχο
F8	Εμφανίζει το frame rate και το correction mode
F12	Restart
Scroll Lock	Κάνει On/Off το "Zzazzl Vision"
Space Bar	Περιμένεις μία σειρά/φορά
Alt + F4	Quit game
Alt + ↑	Ανεβάζει τον Midi ήχο (music)
Alt + ↓	Κατεβάζει τον Midi ήχο (music)
+	Ανεβάζει το correction
-	Κατεβάζει το correction



Ζώντας ένα Emp-Tel flashback.



Διατάζοντας τον Thud να κάνει κάτι, έστω και αν δεν τον βλέπεις.

the Temptress της Revolution στα 3D graphic adventures. Είναι μια λειτουργία που δίνει άλλο χαρακτήρα στο παιχνίδι, αφού πολλαπλασιάζει τον ορίζοντα της δράσης σου. Με το Chat ξεκινάς μία συζήτηση με τη βοήθεια του PDA. Πρέπει να



Επιτέλους, μπαίνοντας σε ένα λεωφορείο, έστω και αν σε μεταφέρει σε λάθος προορισμό.



Βάζοντας το σωστό κωδικό στο Navigation dial.

προσέχεις, γιατί αυτή η διαδικασία οδηγεί στα Empathy Telepathy flashbacks.

Στα αριστερά ή και τα δεξιά του PDA εμφανίζονται δύο άσπρα icons, που αντιπροσωπεύουν εσένα ή το χαρακτήρα που βιώνεις εκείνη τη στιγμή. Κάνοντας κλικ στα λευκά icon-φιγούρες, εμφανίζεται αμέσως ένα menu με τις εντολές που είναι διαθέσιμες εκείνη τη στιγμή, γλιτώνοντας έτσι χρόνο από πιο πολύπλοκους χειρισμούς για να έχεις τα ίδια αποτελέσματα. Πρόσεξε μόνο το γεγονός ότι, όταν βιώνεις κάποιο flashback, η εντολή Snap out of it θα σε οδηγήσει αυτόματα πίσω στο bar.

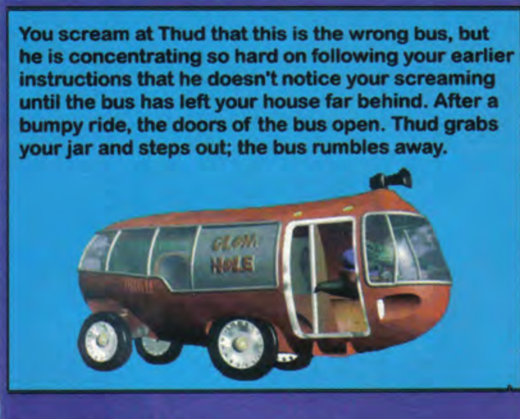
Τέλος, το PDA περιέχει μία σειρά πολύ χρήσιμων λειτουργιών. Το κόκκινο Message Light ενεργοποιείται όταν δέχεσαι κάποιο μήνυμα. Κάνοντας κλικ στο φωτάκι αυτό, βλέπεις αμέσως το εν λόγω μήνυμα. Το Map δείχνει το χάρτη του εκάστοτε περιβάλλοντός σου. Μία βούλα που αναβοσβήνει δείχνει τη θέση σου στο χάρτη.

Το Stash (Inventory) δείχνει όλα τα αντικείμενα που κουβαλάς. Τα αντικείμενα λαμβάνονται μέσω της ειδικής ράβδου που υπάρχει στα αριστερά του PDA. Το Zoom κάνει full screen την οθόνη του PDA - κάτι απαραίτητο, καθώς μερικές λειτουργίες μπορεί να γίνουν μόνο όταν το PDA είναι σε αυτή τη μορφή. Το System σε πηγαίνει κατευθείαν στην οθόνη Options (F5). Το πλήκτρο Log οδηγεί σε μία σειρά πολύτιμων πληροφοριών: Display suspect list (μόνο όταν το PDA λειτουργεί σε full screen μέσω του πλήκτρου Zoom), Clues, Review messages και Review residue print results. Από αυτά βλέπεις τι ακριβώς έχεις κάνει μέσα στο παιχνίδι.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Τι να πρωτογράψω για την ατμόσφαιρα ενός παιχνιδιού του Meretzky; Γέλιο και πάλι γέλιο, απρόβλεπτες καταστάσεις, πανέξυπνες ιδέες, σατιρική δράση - μια πλήρης αναρχία, με ό,τι δημιουργικότερο κρύβει η έννοια αυτή. Εδώ όλα "παντρεύονται" με τους απίστευτους χαρακτήρες που έχει σχεδιάσει ο Cobb, το δε σύνολο δημιουργεί ένα καθαρά εκρηκτικό μείγμα. Το Space Bar προσφέρεται για να διασκεδάσετε με την πλήρη έννοια της λέξης. Αν όμως προτιμάτε άλλα περιβάλλοντα, π.χ. Ripper ή Gabriel Knight 2, τότε το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν είναι για σας.

Η δράση του τίτλου είναι πολυσύνθετη και περιέχει όχι μόνο πολλές νέες και έξυπνες ιδέες αλλά και κυριολεκτικά απρόβλεπτες καταστάσεις. Σε κανένα σημείο του adventure δεν μπορείτε να φανταστείτε το φινάλε του - και κάτι τέτοιο μόνο ελάχιστα παιχνίδια μπορούν να επιδείξουν. Οι γρίφοι είναι έξυπνοι



Λεωφορείο με αεροδυναμική σχεδίαση!

και αρκετοί από αυτούς και πρωτότυποι, κάτι εξαιρετικά σπάνιο, μια και τώρα πια τα έχουμε δει σχεδόν όλα.

Φροντίστε να δείτε το παιχνίδι, γιατί πράγματι αξίζει πάρα πολύ. Στην αρχή θέλει λίγο χρόνο, μέχρι να εξοικειωθείτε με τον παράξενο κόσμο του και τις λειτουργίες/δυνατότητες που διαθέτει, αλλά μετά δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα. Χαρακτηριστικά αναφέρω το εξής: Οταν ως

RON COBB



O Ron Cobb είναι ένας από τους ιδρυτές της Rocket Science Games, που ξεκίνησε τόσο πολύ φιλόδοξα, αλλά σήμερα δεν ακούγονται ιδιαίτερα νέα της. Η Rocket Science Games μας έδωσε το Obsidian, που κατά τη γνώμη μου είναι ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών και ένα από τα λίγα που θεωρώ ότι έχω αδικήσει στην τελική βαθμολογία, καθως του άξιζε ένα 96-97%.

Στο The Space Bar ο Cobb χρησιμοποιεί το δημιουργικό σχεδιαστικό ταλέντο του για να δημιουργήσει πράγματι χιουμοριστικές, εξωφρενικά απίθανες φιγούρες εξωγήινων και αντίστοιχους κόσμους.

Διαθέτει πολύ μεγάλο παρελθόν στο κινηματογραφικό Χόλιγουντ, αφού έχει συμμετάσχει από διάφορες θέσεις σε ταινίες όπως: "Alien" (Concept Artist), "Aliens" & "The Abyss" (Concept Designer), "The Last Starfighter" και "Conan the Barbarian" (Production Designer), "Back to the Future" (Delorean Time Travel Consultant), ενώ ήταν υπεύθυνος σχεδίασης για τον εξωγήινο στην περίφημη σειρά "Star Wars", στη σκηνή στο σαλούν. Η τελευταία δουλειά του ήταν στο "True Lies" του James Cameron, ως conceptual designer.



Διατάζοντας τον Thud να εκτελέσει συγκεκριμένες κινήσεις.

Fleebix διατάζετε τον Thud να ξαναμπεί στο λεωφορείο και παράλληλα κρατάτε το απαραίτητο νόμισμα, ενώ βρίσκεστε στο close-up, πατήστε τη spacebar. Μόνον έτσι ο Thud θα μπει στο επόμενο λεωφορείο και θα πάρει και εσάς, έστω κι αν σας οδηγήσει σε τελείως λανθασμένο μέρος.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οταν γράφω "πες την 1", εννοώ να κάνεις κλικ στην πρώτη φράση από αυτές που εμφανίζονται, μετρώντας από πάνω προς τα κάτω.

Μετά την εισαγωγή βρίσκεσαι στον προθάλαμο του Bar "The Thirsty Tentacle". Στρίψε δεξιά περίπου 90 μοίρες και προχώρησε στην πόρτα. Μπαίνοντας μέσα, κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στον εξωγήινο που κάθεται στα δεξιά του bar, ο οποίος είναι μαζί με έναν άλλο μικροσκοπικό εξωγήινο που κάθεται πάνω στην μπάρα.

Στο CLOSE-UP κάνε κλικ στον μικρό εξωγήινο στ' αριστερά (Fleebix) και επίλεξε το icon GREET. Εν συνεχεία, κάνε κλικ στον μεγάλο εξωγήινο στα δεξιά (Thud) και επίλεξε πάλι το icon GREET. Τώρα κάνε κλικ πάλι στον Thud και επίλεξε το icon CHAT. Πες τις 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1.

Ζεις το πρώτο Empathy-Telepathy flashback. Ακούς τον Fleebix να σου φωνάζει και να σου ζητά το κύπελλο (cup). Γύρνα λίγο στ' αριστερά και βλέπεις το cup στο ράφι. Κάνε κλικ στο cup και επίλεξε κατά σειρά τα EXAMINE, LOOK IN. Βλέπεις ένα token μέσα (little metal thing). Κάνε κλικ σε αυτό και το παίρνεις στον κέρσορα. Κάνε κλικ οπουδήποτε θέλεις το token και επίλεξε το STASH (σημαίνει/αντιστοιχεί PUT INTO INVENTORY). Κάνε κλικ στο cup και επίλεξε επίσης το STASH. Τώρα κάνε κλικ στο PDA σου για να φανερωθεί κανονικά και μετά κάνε κλικ στο δεύτερο κουμπί από αριστερά όπως κοιτάς. Κάνε κλικ στο token και βλέπεις ότι είναι ένα token για μεταφορικά μέσα. Κάνε κλικ στο παράθυρο του token για να κλείσει, κάνε κλικ στο



Τα γραφικά του παιχνιδιού τρέχουν σε ανάλυση 640x480 και είναι πολύ καλά. Ξεπέρασαν κάθε προσδοκία μου. Η δουλειά που έχει κάνει ο "πολύς" Ron Cobb είναι πέρα από κάθε περιγραφή, καθώς πρόκειται για τους πιο ωραίους -από σατιρικής πλευράς- εξωγήινους που έχω δει.

PDA για να πάει στην κανονική θέση του. Τώρα στρίψε λίγο δεξιά και κάνε κλικ στην πόρτα. Επίλεξε το EXIT (μπορείς να πάρεις/κοιτάξεις και άλλα πράγματα στο δωμάτιο σου για να δεις το χιούμορ των δημιουργών και του προγράμματος, αλλά κανένα άλλο δεν χρειάζεται).

Επιστρέφεις στην κανονική σου κατάσταση. Κάνε κλικ στο PDA σου, μετά στο ZOOM (το PDA γίνεται full screen), και εν συνεχεία στο LOG. Κάνε κλικ στο DISPLAY SUSPECT LIST και βλέπεις τους πρώτους υπόπτους (;). Κάνε κλικ στο CLUES και βλέπεις ότι ολοκλήρωσες την πρώτη σου "αποστολή" (Thud's cup was found and stashed). Κάνε πάλι κλικ στο ZOOM για να επαναφέρεις το PDA στο κανονικό του μέγεθος και κλικ κάπου σε αυτό για να το χαμηλώσεις.

Τώρα κάνε κλικ στον Fleebix και επίλεξε το icon CHAT. Πες τις 1, 1, 1, 1, 1. Ζεις το δεύτερο Empathy-Telepathy flashback. Γύρνα περίπου 90 μοίρες και κάνε κλικ στην πόρτα. Φώναξε στον Thud. Επίλεξε το GET THE CUP. Ξανακάνε κλικ στην πόρτα και επίλεξε το COME OUT HERE (πρωτότυπος τρόπος για να βγαίνει κάποιος από το σπίτι του, έτσι;). Κάνε κλικ τον κέρσορα στο αριστερό άκρο της οθόνης (EXIT FROM CLOSE-UP). Γύρνα ώστε να κοιτάς το μωβ σημείωμα στο έδαφος. Κάνε κλικ στο μωβ σημείωμα και επίλεξε το PICK UP (ο Thud το παίρνει για σένα και σου το δίνει). Κάνε κλικ τον κέρσορα-σημείωμα κάπου στην οθόνη και επίλεξε το READ. Κάνε κλικ τον κέρσορα στο άκρο της οθόνης (EXIT FROM CLOSE-UP). Ξανακάνε κλικ τον κέρσορα-σημείωμα και επίλεξε το STASH. Γύρνα ώστε να κοιτάς το cup και κάνε κλικ πάνω του. Επίλεξε το LOOK IN THE CUP. Σου δίνει το token. Κάνε κλικ τον κέρσορα-token κάπου στην οθόνη και επίλεξε το STASH.

Ξανακάνε κλικ στο cup και επίλεξε το STASH. Γύρνα μέχρι να δεις το λεωφορείο να φεύγει. Τώρα πάρε από το PDA σου το token (κλικ στο PDA για να εμφανιστεί κανονικά και κλικ στο δεύτερο κουμπί από αριστερά όπως κοιτάς που αντιστοιχεί στο inventory, κλικ στο token και διαλέγεις το PICK UP). Κοιτώντας προς το δρόμο, αν μεν είναι λεωφορείο μπροστά, κάνε το κλικ στο άσπρο icon του Thud στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης, ενώ αν δεν βλέπεις λεωφορείο στο δρόμο, πάτα το πλήκτρο SPACEBAR μέχρι να έρθει ένα. Διάλεξε την εντολή BOARD THE BUS. Πάει να φύγει, αλλά όπως είναι πανέξυπνος, ξεχνάει εσένα. Κάνε κλικ τον κέρσορα στο αριστερό άκρο της οθόνης (EXIT FROM CLOSE-UP). Τώρα κοιτώντας πάντα προς το δρόμο, ξαναπάρε στον κέρσορα το νόμισμα και κάνε κλικ στο άσπρο icon του Thud στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης. Διάλεξε το BOARD THE NEXT BUS. Τώρα πάτα το πλήκτρο SPACEBAR μέχρι να μπεις σε ένα λεωφορείο (θα περάσει ένα χωρίς να κάνεις τίποτα, αλλά θα μπεις στο επόμενο).

Φυσικά ο Thud διαλέγει λάθος λεωφο-



Το σχήμα δείχνει τι πρέπει να κάνεις, αν φυσικά διαθέτεις λίγη φαντασία.

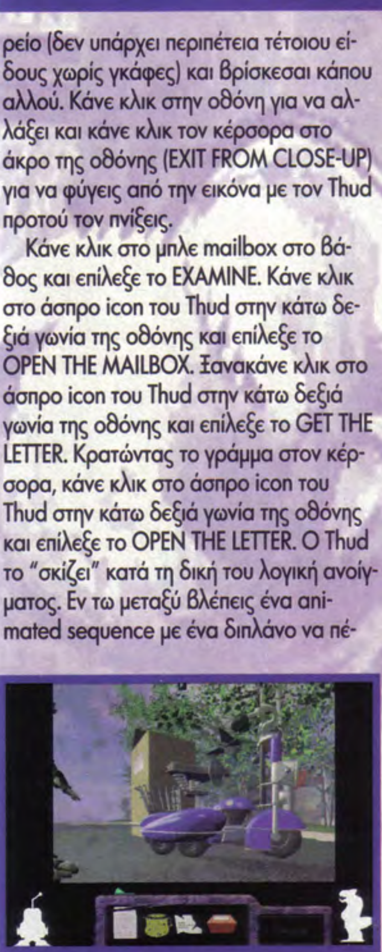


Δείγματα του περιβάλλοντος κόσμου του παιχνιδιού.



ρείο (δεν υπάρχει περιπέτεια τέτοιου είδους χωρίς γκάφες) και βρίσκεσαι κάπου αλλού. Κάνε κλικ στην οθόνη για να αλλάξει και κάνε κλικ τον κέρσορα στο άκρο της οθόνης (EXIT FROM CLOSE-UP) για να φύγεις από την εικόνα με τον Thud προτού τον πνίξεις.

Κάνε κλικ στο μπλε mailbox στο βάθος και επίλεξε το EXAMINE. Κάνε κλικ στο άσπρο icon του Thud στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης και επίλεξε το OPEN THE MAILBOX. Ξανακάνε κλικ στο άσπρο icon του Thud στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης και επίλεξε το GET THE LETTER. Κρατώντας το γράμμα στον κέρσορα, κάνε κλικ στο άσπρο icon του Thud στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης και επίλεξε το OPEN THE LETTER. O Thud το "σκίζει" κατά τη δική του λογική ανοίγματος. Εν τω μεταξύ βλέπεις ένα animated sequence με ένα διπλάνο να πέ-



Σκούτερ από άλλο πλανήτη με φουτουριστική σχεδίαση - και όχι μόνο. Εχει και αυτόματο πιλότο!!!

φτει στο έδαφος. Κάνε κλικ τον κέρσορα στο αριστερό άκρο της οθόνης (EXIT FROM CLOSE-UP). Κάνε κλικ στο mailing label στο έδαφος πίσω από τα πόδια του Thud και επίλεξε το READ. Κάνε κλικ τον κέρσορα στο αριστερό άκρο της οθόνης (EXIT FROM CLOSE-UP) και ξανακάνε κλικ στο mailing label στο έδαφος. Αυτή τη φορά επίλεξε το STASH. Γύρνα λίγο αριστερά ώστε να βλέπεις το πεσμένο αεροπλάνο και πήγαινε προς αυτό μία φορά. Τώρα κάνε LOOK σε αυτό και στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ στο παράξενο αντικείμενο στο έδαφος (navigation dial). Επίλεξε το EXAMINE. Κάνε κλικ στο ανοικτό παράθυρο για να κλείσει και ξανακάνε κλικ στο nav dial. Αυτή τη φορά επίλεξε το STASH και βάλε το στο inventory σου. Κάνε κλικ τον κέρσορα στο αριστερό άκρο της οθόνης (EXIT FROM CLOSE-UP). Γύρνα ώστε να βλέπεις το μεγάλο χαρτονένιο κουτί που είναι πάνω στο δρόμο. Κάνε κλικ σε αυτό και επίλεξε το EXAMINE. Κάνε πάλι κλικ σε αυτό και επίλεξε το READ. Τώρα πια κάνε κλικ στο mailing label στο inventory σου στο PDA σου και επίλεξε το PICK UP. Κάνε κλικ τον κέρσορα mailing label πάνω στο άσπρο icon του Thud στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης και επίλεξε το LICK THE LABEL. Ξανακάνε κλικ τον κέρσορα mailing label πάνω στο άσπρο icon του Thud στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης και επίλεξε το PASTE THE LABEL ON THE BOX (Από bug μάλλον του προγράμματος δεν βλέπεις ότι ο Thud το κολλάει. Αν όμως κάνεις EXIT απ' αυτό το CLOSE-UP και μετά ξανακάνεις READ το κουτί, θα δεις ότι η νέα διεύθυνση είναι κολλημένη πάνω στην παλιά). Κάνε κλικ τον κέρσορα στο αριστερό άκρο της οθόνης (EXIT FROM CLOSE-UP) και ξανακάνε κλικ στο χαρτονένιο κουτί (cardboard box). Επίλεξε το PICK UP. Κάνε ένα βήμα μπροστά (κούνα λίγο τον κέρσορα μέχρι να εμφανιστεί το βέλος της προς τα εμπρός κίνησης). Προχωράς κουβαλώντας το κουτί. Κάνε τον κέρσορα κουτί (cardboard box) κλικ στο έδαφος και επίλεξε το DROP. Γύρνα προς την κατεύθυνση του πεσμένου αεροπλάνου ώστε να βλέπεις το κουτί και κάνε κλικ σε αυτό. Επίλεξε το ENTER (cardboard box). Βρίσκεσαι μέσα στο κουτί. Πάτα μερικές φορές το SPACEBAR πλήκτρο μέχρι να έρθει το ταχυδρομικό φορτηγό και να σε μαζέψει πιστεύοντας ότι πρόκειται για νέα αποστολή.

Μόλις σε πάρει το ταχυδρομικό φορ-



τηγό, κάνε κλικ στο μέρος του κουτιού που είναι λίγο πιο αριστερά από τα πόδια του Thud που βλέπεις. Επίλεξε το EXIT. Βγαίνοντας έξω κάνε μία περιστροφή 180 μοιρών και κάνε κλικ στο άσπρο icon του Thud στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης. Επίλεξε το OPEN THE SMALL PACKAGE. Κάνε ξανά κλικ στο άσπρο icon του Thud στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης και επίλεξε το TAKE THE CRYSTALL FROM THE SMALL BOX. Κάνε κλικ οπουδήποτε θέλεις τον κέρσορα-crystal from box και επίλεξε το STASH. Ολο αυτό το διάστημα ακούς τους διαλόγους του οδηγού και του συνοδηγού, οι οποίοι είναι το κάτι άλλο, δείχνοντας με τον πιο μοναδικό τρόπο πώς πρέπει να είναι η ατμόσφαιρα ενός "κωμικού" adventure. Σε κάθε περίπτωση πρέπει να μείνεις έξω από το κουτί μέχρι να ακούσεις ότι ο destination code είναι 42. Αμέσως μετά μπες πάλι στο κουτί. Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	95

90



Ενα ιδιόμορφο adventure, βασισμένο σε μερικές από τις πιο τρελές ιδέες που έχω συναντήσει ποτέ μου. Διαθέτει πάρα πολύ καλά γραφικά, ένα καθαρά ανατρεπτικό χιούμορ και πλούσια δράση. Για όλους όσοι αναζητούν κάτι διαφορετικό, ο Meretzky αποτελεί εγγύηση.

Wing Commander Prophecy
Secret Operations

Οταν η Origin ανακοίνωσε την κυκλοφορία του Wing Commander Prophecy, τόνισε πως θα είναι το πρώτο μέρος μιας καινούριας τριλογίας με νέο εχθρό. Ολοι ύστερα από κάποιο διάστημα περιμέναμε τα πρώτα δείγματα από το Wing Commander 6. Ομως η Origin προχώρησε σε μια κίνηση που μας εξέπληξε, αφού ανακοίνωσε την έκδοση ενός νέου, "ενδιάμεσου" τίτλου της σειράς. Ο λόγος για τα Secret Ops, που αποτελούν το προπύργιο του Wing Commander 6. Το καλύτερο από όλη αυτή την ιστορία είναι πως το παιχνίδι διατίθεται ΔΩΡΕΑΝ, μάλιστα μπορείτε να το βρείτε στο συνοδευτικό CD του περιοδικού μας αυτό το μήνα!!!



ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PC master

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@hotmail.com

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Εκανα Web surfing κατά τις πρώτες ζέστες του περασμένου Ιούνη, όταν σκέφτηκα να περάσω για μια "βόλτα" από το site του αγαπημένου μου παιχνιδιού, του Wing Commander, κοιτάζοντας για κάποιο patch ή κανένα τελευταίο νέο σχετικά με την επικείμενη κυκλοφορία του επόμενου μέρους της τριλογίας. Ετσι κι έπραξα. Μόλις μπήκα στο site και είδα τα νέα που αφορούσαν στα Secret Ops, έτριψα τα μάτια μου καλά καλά, τσιμπήθηκα κιόλας, για να διαπιστώσω πως δεν έβλεπα κάποιο όνειρο. Αναφερόταν καθαρά πως στα τέλη του καλοκαιριού του '98 επρόκειτο να ανέβει στη σελίδα τους ολόκληρο το παιχνίδι και μάλιστα δωρεάν!!! Ε, αυτό δεν ξανάγινε - και δεν πρόκειται για λίγα KB, αλλά για 100 και πλέον megabytes!

Τα Secret Ops είναι χωρισμένα σε επεισόδια, ώστε να κατεβάζονται πιο εύκολα αλλά και να παρατείνεται η αγωνία μας. Η διεύθυνση του site της Origin είναι: www.secretops.com/splash.html και τα νέα επεισόδια είναι διαθέσιμα κάθε Πέμπτη. Η διαδικασία είναι πολύ απλή. Μόλις μπείτε στη σελίδα, κάνετε κλικ στο Registration, ώστε να καταχωρίστείτε στη βάση δεδομένων της Origin για να αποκτήσετε πρόσβαση στα επεισόδια. Συμπληρώστε τη σχετική φόρμα και, σχεδόν αμέσως μόλις το κάνετε, θα σας δοθεί στο e-mailbox σας ο κωδικός πρόσβασης. Αφού τον σημειώσετε, επιλέξτε το επεισόδιο που θέλετε να κατεβάσετε και δώστε τον κωδικό: Μόλις ξεκίνησε η διαδικασία download των επεισοδίων του Wing Commander Secret Ops!



ΕΤΑΙΡΙΑ
ORIGIN
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166, 32MB RAM, 2MB SVGA PCI, 150MB HDD
ΔΙΑΘΕΣΗ
Από το site της Origin και το CD του "PC Master"





Αυτή η ενέργεια της Origin είναι κάτι το ανεπανάληπτο, καθώς έως σήμερα δεν έχει υπάρξει άλλη εταιρία που να έχει πράξει ανάλογα. Σίγουρα αυτό δεν θα το περίμενε ούτε ο πιο αισιόδοξος χρήστης: να διατεθεί δωρεάν στο Internet κάτι που άνετα θα μπορούσε να κυκλοφορήσει ως mission pack και ενδεχομένως να αποφέρει χρήματα. Φυσικά, το "PC Master" προνόησε για όσους δεν έχουν τη δυνατότητα (ή την... υπομονή) να κατεβάσουν τόσο μεγάλο όγκο δεδομένων από το Internet, έτσι περιλαμβάνει στο CD αυτού του μήνα ολόκληρα τα Secret Ops, όμως χωρίς τα extra episodes.



Ισως αναρωτηθείτε γιατί η Origin πήρε τη συγκεκριμένη απόφαση, που κυριολεκτικά σηματοδοτεί μια επανάσταση στο χώρο των computer games, ταράζοντας τα νερά για τα καλά. Καταρχήν σίγουρα προσδοκά να μας "ανοίξει την όρεξη". Επίσης (ως απόρροια της πρώτης διαπίστωσης) ελπίζει στην αύξηση των πωλήσεών της για το ενδεχόμενο επόμενο μέρος της δημοφιλέστατης πια σειράς Wing Commander αλλά και για τους υπόλοιπους τίτλους της, αφού η ενέργειά της σίγουρα θα αυξήσει τη δημοτικότητά της! Ετσι, για πρώτη φορά στα χρονικά ο gamer, που μόνο αυτός γνωρίζει πόσα χρήματα έχει σπαταλήσει στα αγαπημένα του παιχνίδια, αποκτά τη δυνατότητα να γίνει κάτοχος ενός ολοκαίνουριου τίτλου, χωρίς να χρειαστεί να πληρώσει ούτε μία δραχμή! Αυτό ήταν ένα ελπιδοφόρο μήνυμα και ελπίζουμε τέτοιες ενέργειες και παραδείγματα να βρουν μιμητές, ώστε να σταματήσει ο μέσος χρήστης να δίνει και την τελευταία δραχμή που έμεινε στο πορτοφόλι του για ένα mission pack ή ένα add-on.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	97
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	83

96



Ενα "must" για τους φίλους της σειράς και όχι μόνο.

SECRET OPS

Το λένε και οι λέξεις άλλωστε: Μυστικές Επιχειρήσεις - άραγε τι μας κρύβουν πάλι οι κυβερνήσεις; Ενώ η Γη και το ανθρώπινο γένος δεν είχαν σταματήσει ακόμη να πανηγυρίζουν τη νίκη επί της πρόσφατης εξωγήινης απειλής, οι πρωταγωνιστές των μαχών έπαιρναν μετάθεση σε ένα νέο μεταγωγικό, το TCS Cerberon, κι αυτό γιατί το TCS Midway θα παρέμενε στο Sol System για να συμμετάσχει στους εορτασμούς.

Ο Lance Casey και η παρέα του (οι "συνήθεις ύποπτοι" Maestro, Zero, Stiletto και οι υπόλοιποι) γνώριζαν πως ο κίνδυνος δεν είχε εξαλειφθεί και ότι παραμόνευε κάπου εκεί έξω. Δεν έκαναν λάθος στις εκτιμήσεις τους, και αυτό αποδείχτηκε από την πρώτη κιόλας περιπολία στην υπηρεσία τους με το νέο μεταγωγικό. Πρέπει λοιπόν να νικήσουν και να εκδιώξουν για ακόμα μία φορά τους τερατόμορφους εξωγήινους -που έχουν επιστρέψει δριμύτεροι-, χωρίς να τους αντιληφθεί ο απλός κόσμος. Κάπως έτσι ξεκινάνε τα Secret Ops, χάρη στα οποία μπαίνουμε για άλλη μία φορά στα cockpits των μαχητικών, προκειμένου να "καθαρίσουμε" για λογαριασμό της ανθρωπότητας.

GAMEPLAY

Το gameplay και ο χειρισμός δεν έχουν αλλάξει καθόλου. Παρέμειναν ίδιοι και απαράλλαχτοι με του Prophecy. Χρησιμοποιείτε ακριβώς τα ίδια πλήκτρα και τις ίδιες τεχνικές για το





χειρισμό του σκάφους σας και για να καταφέρετε να παραμείνετε ζωντανοί. Ελπίζω να μην έχετε χάσει τη φόρμα σας, διότι οι εξωγήινοι διψούν για εκδίκηση και ως αποτέλεσμα έχει αυξηθεί η μαχητικότητά τους, κάτι που τους καθιστά πλέον δυσκολότερους αντιπάλους σε σύγκριση με το Prophecy. Εσείς βέβαια, ως έμπειροι πιλότοι, θα τα καταφέρετε.

Μην περιμένετε να βρείτε cut-scene videos και εντυπωσιακές σκηνές γυρι-







σμένες στα studios του Hollywood, διότι αλλιώς δεν θα ήταν δυνατόν να είναι downloadable τα Secret Ops. Υπάρχει μόνο η γέφυρα του μεταγωγικού, που είναι μικρού μεγέθους και στο μέσον της μπορείτε να σώζετε τις αποστολές σας ή να βλέπετε τον kill-board. Με άλλες λέξεις, δεν υπάρχει καθόλου video, μόνο μάχες. Σε αυτό το σημείο οφείλουμε να προσθέσουμε ότι οι μάχες είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακές και "ζωντανές". Οταν συγκρούονται τα αντίπαλα σμήνη, το πεδίο της μάχης γεμίζει από τις φωτεινές δέσμες των ion, laser και pulse cannons, ενώ κυριαρχούν οι εκτοξεύσεις των πυραύλων και οι εκρήξεις από τις καταρρίψεις. Οι μαχητές είναι ιδιαίτερα ομιλητικοί, στοιχείο που προσδίδει ακόμα μεγαλύτερο ρεαλισμό και παράλληλα συνθέτει μια εκρηκτική ατμόσφαιρα. Ολα τα ανωτέρω διεξάγονται με μεγάλη ταχύτητα, οπότε πρέπει απαραίτητα τα αντανακλαστικά σας να είναι καλά και οι αντιδράσεις σας άμεσες. Επίσης φροντίστε να κάνετε συνετή χρήση των πυραύλων σας, διότι συνήθως σας χρειάζονται στα τελευταία navpoints. Ενα άλλο σημείο που πρέπει να προσέξετε είναι τα όπλα του μεταγωγικού σας. Οταν το συνοδεύετε και το υπερασπίζεστε, έχετε το νου σας να μη σας χτυπήσουν τα laser και ιδίως το κυρίως όπλο του, που εκτοξεύει παχιές, μπλε δέσμες, οι οποίες σαρώνουν τα πάντα. Από εκεί και μετά, το

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ WING COMMANDER

Η ιστορία του Wing Commander ξεκινά το έτος 2277, δηλαδή στα μέσα του 23ου αιώνα. Ο πληθυσμός της Γης έχει φτάσει περίπου τα 20 δισ. ανθρώπους και αυτό έχει τρομακτικές συνέπειες για τον πλανήτη. Υστερα από εξερευνήσεις και μελέτες οι άνθρωποι καταφέρνουν να αποικήσουν πλανήτες του ηλιακού μας συστήματος και να "ελαφρύνουν" καθαρίσουν τη Γη, η οποία αποτελεί την πρωτεύουσα της Terran Confederation. Από το 2278 έως το 2337 το ανθρώπινο γένος αναπτύσσεται τεχνολογικά και καταφέρνει να αναπτύξει ισχυρούς κινητήρες για τα σκάφη, γεγονός που έχει ως αποτέλεσμα τη διεύρυνση των διαπλανητικών ταξιδιών. Εντούτοις το μεγάλο πρόβλημα παραμένει: η ταχύτητα και ο χρόνος που χρειάζονται για τη μετάβαση από πλανήτη σε πλανήτη. Το 2338 ο Dr Philip Kharos, κάνοντας πειράματα στον Πλούτωνα, ανακαλύπτει τυχαία τα γνωστά μας "jump points", που επιτρέπουν τη στιγμιαία μετάβαση από σύστημα σε σύστημα. Τώρα που το πρόβλημα της ταχύτητας έχει εξαλειφθεί, ο άνθρωπος μπορεί πλέον να ξεκινήσει την εξερεύνησή του στα άστρα... Ετσι φτάσαμε στο 2629. Υστερα από σχεδόν 300 χρόνια, και ενώ το ανθρώπινο γένος είχε εξαπλωθεί ανενόχλητο στο διάστημα, το ερευνητικό σκάφος TCS Iason ήρθε αντιμέτωπο με σκάφος άγνωστης προέλευσης, ενώ ήταν σε υπηρεσία διενεργώντας έρευνες στον τομέα Vega. Ο διοικητής του Iason Jedora Andropolis, βασιζόμενος στις προβλεπόμενες από την Ομοσπονδία διαδικασίες, προσπάθησε να απευθύνει χαιρετισμό στο εξωγήινο σκάφος. Αυτό όμως εξαπέλυσε επίθεση με ενεργειακά όπλα, καταστρέφοντας το Iason. Το 2631 γεννήθηκε ο ήρωας του πολέμου με τους Kilrathi, ο Christopher Blair.

WING COMMANDER I

Μετά τέσσερα χρόνια, και ενώ οι Kilrathi χτυπούσαν συνεχώς τις παρυφές της Ομοσπονδίας, η τελευταία κήρυξε τον πόλεμο. Ετσι ξεκίνησε ο μακροχρόνιος πόλεμος με τους Kilrathi. Σχεδόν 20 χρόνια μετά ανέλαβε δράση ως νεοσύλλεκτος ο Christopher Blair (δηλαδή εσείς) στο μεταγωγικό Tigers Claw. Το μεταγωγικό αυτό, με ηγέτη τον Blair, κατάφερε καίρια πλήγματα στους Kilrathi και η πλάστιγγα του πολέμου έγειρε υπέρ της Ομοσπονδίας.

WING COMMANDER II

Ενώ η κατάσταση έδειχνε να ξεκαθαρίζει στο Vega Sector, το Tigers Claw αποτραβήχτηκε στο K'tithrak Mang σύστημα. Εκεί δέχτηκε ξαφνική επίθεση από Stealth μαχητικά των Kilrathi, η οποία είχε ως αποτέλεσμα την καταστροφή του. Ο Blair πολέμησε τα εχθρικά μαχητικά, αλλά εκείνα κατάφεραν να ξεφύγουν. Επιπλέον, δεν υπήρχαν αρκετά στοιχεία που να αποδεικνύουν την επίθεση. Ετσι, ο Blair πέρασε από στρατοδικείο, υποβιβάστηκε σε αξίωμα και μετατέθηκε στο σταθμό Caernarvon.
Υστερα από έντεκα χρόνια, όμως, οι Kilrathi είχαν διεισδύσει βαθιά στην Ομοσπονδία, έτσι ο Caernarvon βρέθηκε στην πρώτη γραμμή. Εκεί ανέλαβε και πάλι δράση ο Blair. Ο ίδιος κατάφερε να σώσει και το σταθμό αλλά και το μεταγωγικό TCS Concordia, αναγκάζοντας το ναύαρχο Geoffrey Tolwyn να τον κρατήσει στο σκάφος και να του αναθέτει αποστολές. Η Ομοσπονδία άρχισε να επανακάμπτει. Παράλληλα ανακαλύφθηκε ο προδότης που ήταν υπεύθυνος για το στρατοδικείο του Blair αλλά και για μια σειρά δολιοφθορών καθώς και για διαρροή πληροφοριών προς τους Kilrathi. Το αρχηγείο των τελευταίων στο K'tithrak Mang, που είχε προκαλέσει όλα αυτά τα προβλήματα, καταστράφηκε από τον Christopher Blair, ο οποίος ανέλαβε την επιχείρηση μόνος του παραβιάζοντας διαταγές.



μόνο που έχετε να κάνετε είναι να ανατρέξετε στο τεύχος Φεβρουαρίου και να ρίξετε μια ματιά στο "Strategy Guide" του Wing Commander Prophecy, το οποίο περιγράφει τον τρόπο για να αντιμετωπίσετε τον εχθρό.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Στα γραφικά μπορούμε επίσης να υποστηρίξουμε ότι δεν υπάρχουν διαφοροποιήσεις. Είναι ακριβώς τα ίδια με τα αντίστοιχα του Prophecy: εντυπωσιακό mapping του διαστήματος και των διαστημόπλοιων, πολύ όμορφα και ατμοσφαιρικά νεφελώματα, πλανητικά συστήματα, lens flares. Τα καυσαέρια των πυραύλων, οι δέσμες των όπλων και οι εκρήξεις έρχονται να ολοκληρώσουν αυτό τον πολύχρωμο "γραφικό" παράδεισο. (Πόσες φορές δεν με κατέρριψαν επειδή χάζευα τα γραφικά;)

Ούτε τα ηχητικά εφέ δεν έχουν διαφοροποιηθεί - άλλωστε νομίζω πως δεν χρειαζόταν. Ο ήχος είναι πάρα πολύ καλός και ο παίκτης δεν μπορεί παρά να μείνει ικανοποιημένος. Εάν, δε, έχετε και ηχεία που υποστηρίζουν dolby surround, τότε ετοιμαστείτε για μια εξαίρετη ηχητική εμπειρία. Εντούτοις η μουσική έχει αλλάξει σε σχέση με εκείνη του Prophecy. Καθώς πετάτε, σας συνοδεύει γρήγορη hard rock και ambient μουσική, που ταιριάζει απόλυτα με το στιλ του παιχνιδιού και θα σας πωρώσει άγρια.



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Στην προκειμένη περίπτωση λείπει ένα βασικό συστατικό που χαρακτηρίζει όλα τα Wing Commander: οι ενδιάμεσες των μαχών σκηνές μεταξύ των πιλότων στα μεταγωγικά σκάφη, είτε με τα VGA γραφικά και τους text διαλόγους στα δύο πρώτα μέρη είτε με τα χολιγουντιανά videos στα υπόλοιπα. Εντούτοις αυτό δεν μειώνει καθόλου τα Secret Ops, τα οποία διατηρούν όλα εκείνα τα στοιχεία που ανέδειξαν το Prophecy. Η Origin, όπως προαναφέραμε, προχώρησε σε μία πρωτοποριακή κίνηση και θέλουμε να πιστεύουμε πως θα βρει μιμητές. Ισως ήρθε επιτέλους η ώρα να σταματήσουν οι χρήστες να πληρώνουν για το καθετί. PC

WING COMMANDER III

Οι Kilrathi, επίμονοι πολεμιστές, είχαν φέρει σε πολύ δύσκολη θέση την Ομοσπονδία ύστερα από ένα διπλωματικό κόλπο τους, με το οποίο κατάφεραν να κερδίσουν χρόνο για να κατασκευάσουν υπερ-μεταγωγικά. Οι ομοσπονδιακές δυνάμεις ανακάλυψαν τα ναυπηγεία των Kilrathi αλλά, παρά τις επιθέσεις των ανθρώπων, οι "γάτες" μπόρεσαν να διατηρήσουν ανέπαφα τα μεταγωγικά. Μάλιστα άρχισαν να αφανίζουν πλανήτες με νέα θερμοπυρηνικά όπλα, αφού είχαν ήδη καταστρέψει περισσότερο από το μισό στόλο της Ομοσπονδίας. Το ηλιακό μας σύστημα και η Γη απειλούνταν άμεσα. Οι επιστήμονές της όμως είχαν ανακαλύψει ένα όπλο, το λεγόμενο Temblor Bomb, μία σεισμική βόμβα που μπορούσε να καταστρέψει έναν ολόκληρο πλανήτη. Ο μόνος τρόπος για να ηττηθούν οι Kilrathi ήταν η βόμβα αυτή να χτυπήσει τον πλανήτη-πρωτεύουσά τους. Ο Blair ανέλαβε την αποστολή και την έφερε σε πέρας, αναγκάζοντας τους Kilrathi να συνθηκολογήσουν το 2669.

WING COMMANDER IV

Ενώ οι Kilrathi είχαν ηττηθεί εδώ και δύο χρόνια, στα σύνορα της Ομοσπονδίας, τους Border Worlds, σημειώνονταν επεισόδια με τη μορφή πειρατικών επιθέσεων σε πολιτικά σκάφη. Τα στοιχεία έδειχναν πως οι Border Worlds ήταν πίσω από αυτές τις τρομοκρατικές ενέργειες, έτσι η Ομοσπονδία έστειλε δυνάμεις για να ελέγξουν την κατάσταση. Στην πορεία όμως αποδείχτηκε πως για τις επιθέσεις δεν ευθύνονταν οι Border Worlds αλλά μια μυστική παραστρατιωτική οργάνωση, με αρχηγό το ναύαρχο Tolwyn. Φυσικά ο Blair ήταν εκείνος που "έβγαλε τα κάστανα από τη φωτιά" και απέτρεψε από την ανθρωπότητα τον κίνδυνο για έναν ολοκληρωτικό και καταστροφικό εμφύλιο πόλεμο.

WING COMMANDER V

Μια προφητεία των Kilrathi ανέφερε πως, αν χάσουν τον πόλεμο από κατώτερο (σύμφωνα με εκείνους) είδος, τότε μία ανώτερη, σατανική δύναμη θα έρθει να αφανίσει και αυτούς αλλά και τη φυλή που τους νίκησε. Οι άνθρωποι λοιπόν ήταν εκείνοι που κέρδισαν τον πόλεμο εναντίον των Kilrathi. Η προφητεία επαληθεύτηκε και η δύναμη εμφανίστηκε, μυστηριώδης και πανίσχυρη. Αρχισε να καταστρέφει ό,τι έβρισκε στο διάβα της και να προκαλεί μόνο φρίκη και χάος. Εκείνη την εποχή ο Blair δεν ήταν πλέον πιλότος, αλλά διοικητής του υπερσύγχρονου μεταγωγικού TCS Midway. Με καινούρια μαχητικά και νέο ήρωα, το γιο του θρυλικού Iceman (WC I) Lance Casey, ήρθε σε σύγκρουση με τη νέα απειλή. Οι μάχες ήταν αδυσώπητες, αλλά οι άνθρωποι κατάφεραν να αντισταθούν και να καταστρέψουν την πύλη από όπου σχεδίαζαν οι -μυστηριώδεις τότε ακόμα- εξωγήινοι να περάσουν τον κύριο όγκο των δυνάμεών τους, κάτι που θα ήταν καταστροφικό. Σε εκείνη την τελευταία μάχη σκοτώθηκε ο Christopher Blair, ο οποίος είχε προσεδαφιστεί στη βάση για να την καταστρέψει.

STRATEGY

DOMINION
STORM OVER GIFT 3

Στο χώρο των real time strategies έχουν κυριαρχήσει, κατά την άποψή μου, δύο εταιρίες και μάλιστα άνετα μέχρι στιγμής. Από τη μία η θρυλική Westwood, που μας έδωσε τα υπέροχα Dune 2, C&C, Red Alert, και από την άλλη η Blizzard με δύο τίτλους-σταθμούς, τα Warcraft 2 και Starcraft. Οι εν λόγω εταιρίες έχουν πιάσει το σφυγμό του gamer και δη του παίκτη παιχνιδιών strategy και καλύπτουν ένα σημαντικό ποσοστό από τις απαιτήσεις του. Από εκεί και μετά σίγουρα δεν ακολουθεί το χάος, ωστόσο λίγοι έως ελάχιστοι real time τίτλοι έχουν ξεχωρίσει, όπως το εκπληκτικό Total Annihilation και το πρωτότυπο Age of Empires, των Cavedog και Microsoft αντίστοιχα. Το ίδιο φιλοδοξεί να επιτύχει και το Dominion της γνωστής μας Eidos. Σκοπός της, φυσικά, είναι -όπως διαφαίνεται και από το όνομα του παιχνιδιού- η κυριαρχία...

Του Σωτήρη Μπέλλου

Προκειμένου να επιτύχει τους στόχους του, το παιχνίδι θα πρέπει να είναι εξαιρετικό, να αντιμετωπίζει επί ίσοις όροις το Starcraft. Τη στιγμή που ο τίτλος της Blizzard βρίσκεται, τουλάχιστον ως τώρα, στην κορυφή των strategy προτιμήσεων, κάθε νέο game χρειάζεται οπωσδήποτε ορισμένα ισχυρά ατού για να μπορέσει να αντέξει τον ανταγωνισμό. Πιστέψτε με, τα ατού του Dominion είναι πάρα πολλά.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΠΟΛΕΜΟΣ!

Καλείστε για άλλη μία φορά να μεταμορφωθείτε σε διοικητή (φύλαρχο, θεό, στρατηγό, όπως θέλετε πάρτε το) και, χρησιμοποιώντας τις αδιαμφισβήτητα αποδοτικές τακτικές σας, τόσο στη διαχείριση των βάσεων όσο και στον έλεγχο των στρατιωτικών μονάδων σας, επιβάλλεται να προχωρήσετε διά πυρός και σιδήρου, ώστε η φυλή σας να ατενίσει με μεγαλύτερη αισιοδοξία το μέλλον.



Τα videos κατά τα briefings, εκτός του ότι είναι επαναλαμβανόμενα, δεν έχουν και την καλύτερη ποιότητα.

Μέχρι εδώ... τα ίδια! Άλλωστε δύσκολα σε ένα real time τα πράγματα θα μπορούσαν να είναι διαφορετικά. Το πρώτο σοκ όμως έρχεται όταν είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε ένα single player campaign. Οι διαθέσιμες φυλές είναι τέσσερις! Οι όπως πάντα "καλοί" Humans, οι μυστηριώδεις Darken, οι τερατώδεις Scorp (ναι, έχουν σχέση με σκορπιούς) και οι... γραφειοκράτες (θα το διαπιστώσετε από τα briefings τους) Merc. Και οι τέσσερις φυλές βρίσκονται σε τεχνολογική ακμή, κάτι που σημαίνει ότι στο παιχνίδι θα συναντήσετε high-tech κτίρια και ορισμένες ολίγον θανατηφόρες μονάδες! Βέβαια, ο αριθμός των φυλών αμέσως με έκανε να σκεφτώ πονηρά. Το πρώτο που υπέθεσα ήταν πως δεν θα υπάρχει η κατάλληλη υποδομή στο παιχνίδι, ώστε να διαφοροποιούνται σημαντικά οι τέσσερις πολιτισμοί. Δυστυχώς, επαληθεύτηκα. Μπορεί τα briefings να δίνουν κάποιο χαρακτήρα σε κάθε φυλή, μπορεί αρκετά από τα αντιμαχόμενα units να έχουν διαφορετική εμφάνιση, αλλά σε γενικές γραμμές η λογική του παιχνιδιού είναι ίδια για όλες τις παρατάξεις. Ακόμα και τα videos (λίγα και επαναλαμβανόμενα) έχουν το ίδιο θέμα, όποια φυλή και αν διαλέξετε. Κρίμα, γιατί αφού το Dominion χρονικά τοποθετείται μετά το Starcraft θα περίμενε κάποιος να έχει αντιγράψει (γιατί περί αντιγραφής θα επρόκειτο) τα εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του.



Μια τεράστια Darken δύναμη πριν από την εκκίνηση.

GAMEPLAY

Ο κόσμος του Dominion στηρίζεται σε μία μόνο πρώτη ύλη, το λεγόμενο material. Πρόκειται για ένα πράσινο υγρό, το οποίο γεμίζει φυσικά πηγάδια που βρίσκονται διάσπαρτα στο χάρτη. Για να αντληθεί το material, θα πρέπει να χτιστεί το ανάλογο refinery ακριβώς πάνω



Αν αφήσετε το πεζικό σας χωρίς κάποια εντολή, λίγο αργότερα θα το ρίξει στη γυμναστική!

ένα είδος αλυσίδας, ώστε να πραγματοποιείται "ροή" της ενέργειας. Ενα μόνο από αυτά τα κτίρια να καταστραφεί και η ενεργειακή αλυσίδα "σπάει", με αποτέλεσμα όλα τα εξαρτώμενα του κατεστραμένου κτιρίου να τίθενται εκτός λειτουργίας! Φανταστείτε σκηνικό: Βρίσκεστε στο ένα άκρο του χάρτη και το material έχει τελειώσει. Αντίθετα στο άλλο υπάρχουν άφθονα ενεργειακά πηγάδια που

από το πηγάδι. Απλά πράγματα. Βέβαια, το material δεν είναι το μόνο που θα πρέπει να έχετε στο νου σας όσον αφορά στην οικονομική διαχείριση. Επειδή κάθε κτίριο και unit αποτελούνται ή αντιστοιχούν σε έμψυχο δυναμικό, θα πρέπει να χτίσετε και τα κατάλληλα κτίσματα που θα τα συντηρήσουν. Τα κτίρια αυτά είναι τα Colonies και καλά θα κάνετε να έχετε αρκετά, αν δεν θέλετε οι παραγωγές σας να καθυστερούν. Επίσης, επειδή τίποτα δεν λειτουργεί χωρίς ενέργεια, θα χρειαστεί να χτίσετε Energy Plants, τα οποία θα τη διανέμουν στην αποικία σας.

Οσον αφορά στην κατασκευή των κτιρίων, το παιχνίδι ακολουθεί μια λογική παρόμοια με αυτήν των Command and Conquer και Red Alert. Δηλαδή, τα κτίρια θα πρέπει να χτίζονται το ένα κοντά στο άλλο. Βέβαια, δεν μεσολαβεί μια ασφυκτικά μικρή απόσταση μεταξύ τους, όπως στους τίτλους της Westwood, σίγουρα όμως δεν υπάρχει ελευθερία στην πολεοδομία. Ο λόγος που συμβαίνει αυτό είναι το αποκαλούμενο "power flow". Δηλαδή, τα κτίριά σας θα πρέπει να σχηματίζουν

απαιτούν εκμετάλλευση. Δύο ενδεχόμενα υπάρχουν: Ή να ...επεκτείνετε τη βάση σας μέχρι εκεί ή να χτίσετε συνεχόμενα Umbilical (μικρές κατασκευές που επιτρέπουν σε άλλα κτίρια να χτιστούν γύρω τους σε μια σχετικά μεγάλη ακτίνα) μέχρι τα πηγάδια, επιμηκύνοντας την ενεργειακή αλυσίδα. Οπως καταλαβαίνετε, για να συμβεί κάτι "γρήγορο" για άλλα strategies (εκμετάλλευση extra resources), στο Dominion χρειάζεται ολόκληρη επιχείρηση! Αρκεί ένα μόνο Umbilical να καταστραφεί και τα εκεί refineries παύουν να λειτουργούν.

Προσωπικά βρήκα το εν λόγω στοιχείο ως κάτι που προσδίδει μεγαλύτερο βάθος στο gameplay και αφαιρεί το "τα βρίσκω όλα στο πιάτο" που είχαμε συνηθίσει σε άλλα strategies. Στο single player υπάρχουν χάρτες που λόγω της υψηλής διασποράς των ενεργειακών πηγαδιών δεν "βγαίνουν" ούτε σε δίωρο, ενώ σκεφθείτε πόσο πιο πολυπρόσωπο θα γίνει το multiplayer. Αποτελεί επίσης αυτή η διαδικασία το πρώτο χαρακτηριστικό με το οποίο θα πρέπει να εξοικειωθείτε. Ενα ακόμη στοιχείο που συναντώ για πρώτη φορά σε strategy είναι η αυτόματη επισκευή (auto repair) των ζημιών. Κάνοντας δεξί κλικ σε κάποιο κτίριο, μπορείτε να ενεργοποιήσετε την auto repair επιλογή, η οποία λειτουργεί όσο υπάρχει material. Εσείς το μόνο που θα πρέπει να κάνετε είναι να τσακίσετε ό,τι προκαλεί ζημιά... Το auto repair αποτελεί ελάχιστο κομμάτι ενός καταπληκτικού interface.

INTERFACE

Το interface του Dominion είναι το καλύτερο που έχει εμφανιστεί ποτέ σε παιχνίδι στρατηγικής! Κάθε unit διαθέτει έναν μεγάλο κατάλογο από "δυνατές" εντολές, συμπεριλαμβανομένων των κλασικών (hold position, guard, patrol κ.λπ.) αλλά και ορισμένων άλλων εντυπωσιακών. Ετσι, οι πεζικάριοι μπορούν -εκτός των άλλων- να συρθούν και να γονατίσουν (!!!), καθώς και να απομακρυνθούν ο ένας από τον άλλο (σε περίπτωση που σχηματίζουν το γνωστό μας... μπουλούκι - έτσι θα γλιτώσουν τη μαζική ζημιά, για παράδειγμα, από τις ερπύστριες κάποιου σχήματος). Τα σχήματα, εκτός των άλλων, έχουν τη δυνατότητα να καταστραφούν (detonate) είτε μόνα τους (δεν καταλαβαίνω γιατί να γίνεται κάτι τέτοιο) είτε ευρισκόμενα κοντά σε ένα εχθρικό unit! Και νόμιζα ότι το Total Annihilation ήταν πρώτο σε αυτόν τον τομέα. Το Dominion είναι έτη φωτός μπροστά...

ΕΤΑΙΡΙΑ

EIDOS INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

32MB RAM, SVGA 2MB, Windows 95, DirectX 5.2, SoundBlaster 16 ή συμβατή, P-166MHz, 8x CD-ROM

ΔΙΑΘΕΣΗ

Games Club, Β. Ολγας 24, τηλ.: 9611670. Το παιχνίδι αντιπροσωπεύει η Grup Multimedia.

BRIDGE TOO NEAR



Μεταξύ του χώρου που έχει αποκαλυφθεί και του υπόλοιπου χάρτη μεσολαβεί νερό. Θαλάσσια units δεν υπάρχουν στο Dominion, τι θα κάνετε τώρα;



Μα είναι απλό, αγαπητοί μου, θα...



...χτίσετε μια γέφυρα! Ναι, μέχρι και αυτήν τη δυνατότητα έχετε στο παιχνίδι. Προσέξτε, όμως. Ο,τι είναι πολύ κοντά στην προς κατασκευή γέφυρα, θα γεφυρώσει το χάσμα μεταξύ ζωής και θανάτου (Ο.Κ. το παράκανα, κοινώς θα πεθάνει).



Πολλές φορές η στρατηγική πάει περίπατο και καθαρίζει το γνωστό, πατροπαράδοτο... ντου.

Το interface του Dominion αποτελεί τη λεπτομερέστερη δουλειά που έχω δει ποτέ μου και είμαι σίγουρος πως θα τύχει ανάλογης αντιμετώπισης από μέρους σας. Το πρώτο που θα παρατηρήσει κάποιος ξεκινώντας το παιχνίδι (εκτός ίσως από τα φοβερά γραφικά) είναι μια οριζόντια μπάρα στο κάτω τμήμα της οθόνης. Πρόκειται για τον πίνακα ελέγχου του Dominion, από όπου πραγματοποιούνται σχεδόν τα πάντα. Στο νοτιοδυτικό τμήμα της οθόνης υπάρχει ο mini map (δεν είναι διαθέσιμος από την αρχή, πρέπει πρώτα να κατασκευαστεί το headquarters) και δεξιά από τον mini map υπάρχουν από αριστερά προς τα δεξιά τα μικρά κουτιά buildings (παρέχουν πρόσβαση στα προς κατασκευή κτίρια), infastracture (αμυντικά κτίρια, γέφυρες, umbilicals κ.λπ.), personnel (για το πεζικό σας) και vehicles (τα οχήματά σας). Λίγο δεξιά από αυτές τις μικρές κυψέλες υπάρχουν τέσσερις ακόμα που πραγματοποιούν εντολές όπως upgrade και sell κάποιου κτιρίου, repair και select unit. Βέβαια, οι εντολές αυτές εκτελούνται και κάνοντας δεξί κλικ πάνω σε ένα κτίριο, οπότε εμφανίζεται ένας μικρός κατάλογος που τις περιέχει (σας έγραψα ότι το interface είναι άψογο;). Κάνοντας κλικ σε μία εκ των άνω επιλογών εμφανίζονται όλα τα διαθέσιμα περιεχόμενα (π.χ. κτίρια, πεζικό) ακριβώς κάτω από αυτές, στις ελαφρώς μεγαλύτερες κυψέλες. Με νέο κλικ σε μία από αυτές ξεκινάτε την κατασκευή - ουφ. Σημαντικό χαρακτηριστικό επίσης είναι η δυνατότητα παραγωγής συνεχόμενων μονάδων. Με επαναλαμβανόμενα κλικ στο εικονίδιο μιας μονάδας μπορείτε να προγραμματίσετε το main plant σας (το αρχικό κτίριο είναι αυτό από όπου κατασκευάζονται όλα τα units, τουλάχιστον μέχρι να συναντήσετε ορισμένα advanced κόλπα) ώστε να δημιουργεί μέχρι και άπειρες μονάδες. Κάτι που δεν μου άρεσε (αν και πρόκειται περί μικρής λεπτομέρειας) είναι η δυνατότητα κατασκευής είτε μέχρι 9 είτε άπειρων μονάδων. Και τι γίνεται, βρε παιδιά, αν θέλουμε ...11; Ή μήπως οι κατασκευαστές δεν ήξεραν ότι μετά το 9 είναι το 10, μετά το 10 το 11 κ.ο.κ.

Γενικά όμως το όλο σύστημα είναι κάτι παραπάνω από εύχρηστο. Λειτουργικό, δεν απαιτεί παρά ελάχιστο χρόνο για εξοικείωση και βοηθά στο να μπείτε στο παιχνίδι εύκολα, κάτι απαραίτητο για μια θετική πρώτη εντύπωση.

ΔΥΣΚΟΛΙΑ - AI

Υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας, τα introductory, experienced και advanced. Φυσικά ξεκινήστε με το πρώτο, στο οποίο ναι μεν τα πράγματα είναι αρκετά εύκολα αλλά δεν λείπει καθόλου η πρόκληση. Αν εξαιρέσουμε τα δύο-τρία πρώτα σενάρια και κάθε campaign στο οποίο τα πράγματα είναι σχεδόν παιδικά (εκτός από αυτά των Merc, τα υπόλοιπα χρειάζονται πολύω-



Η... έξοδος του Μεσολογγίου.

ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ; ΧΜΜ...

Ιδού πόσο "λαμπρό" μπορεί να γίνει το AI του παιχνιδιού σε ορισμένες περιπτώσεις:



Ο εχθρός επιτίθεται στη βάση μου σποραδικά, ενώ λόγω έλλειψης χώρου συγκεντρώνω στρατό λίγο έξω από τα όριά της.



Το εχθρικό τανκ, κατευθυνόμενο στον αρχικό του στόχο, αντιλαμβάνεται τις δυνάμεις μου όταν είναι πλέον πολύ αργά. Τα units μου εξολοθρεύουν άνετα κάθε μεμονωμένο εχθρικό unit που ακολουθεί το ίδιο σχέδιο (μόνο σχέδιο δεν είναι) και ο υπολογιστής συνεχίζει την ίδια βλακεία για αρκετό χρόνο! Με αυτό τον τρόπο έχασε τουλάχιστον 10 (!) τανκ...



Οσοι ασχολούνται με τα real times, γνωρίζουν ότι μια γέφυρα δεν πρέπει ποτέ να μένει αφρούρητη.

ρες επιχειρήσεις για να ολοκληρωθούν). Τα objectives δεν παρουσιάζουν τις ανατροπές του Starcraft και περιέχουν στόχους διαφορετικούς από τον κλασικό "destroy the enemy".

Το AI είναι "διπρόσωπο". Ορισμένες φορές ο υπολογιστής με εξέπληξε με την εξυπνάδα του (χρησιμοποιώντας units με μεγάλο range, έκανε συνεχώς επίθεση ακριβώς στο σημείο όπου ορισμένα missile αμυντικά κτίρια δεν τον "έβλεπαν", άλλοτε δε έσπαγε την ενεργειακή μου αλυσίδα, σταματώντας παράλληλα τη λειτουργία κάποιου refinery), άλλοτε όμως ήταν αξιολύπητος. Ερχόμενος αντιμέτωπος με μια ενεργειακή αλυσίδα και ενώ κατείχε τεράστια δύναμη, απλώς την αγνοούσε κατευθυνόμενος προς τη βάση μου, όπου τα αμυντικά μου κτίρια τον "τάιζαν" για τα καλά και επιδιόρθωναν τις ζημιές χάρη στο refinery, στο οποίο κατέληγε η ενεργειακή αλυσίδα που μόλις είχε προσπεράσει... Συχνά επίσης units του υπολογιστή αγνοούσαν δυνάμεις μου και αυτό επειδή κατευθύνονταν προς τη βάση μου - πάλι "έτρωγαν" για τα καλά. Τέλος, στο Dominion παρουσιάζεται και το γνωστό φαινόμενο αποπροσανατολισμού των units σας. Τι εννοώ; Δοκιμάστε να διαβείτε ένα στενό πέρασμα ή μια γέφυρα με -κυρίως- βαριά, δυσκίνητα units και θα ψάχνετε το στρατό σας στα πέριξ! Απορώ με ποια λογική ορισμένα ξένα περιοδικά έβγαλαν το συμπέρασμα για "advanced AI" και όλα τα συναφή. Δεν θέλω να φανώ κακός (άλλωστε το AI συνολικά δεν είναι και κακό, τη στιγμή μάλιστα που το interface των μονάδων καθορίζει πολλές παραμέτρους του), αλλά θα ήταν φρόνιμο να παίξουν λίγο το παιχνίδι προτού γράψουν οτιδήποτε...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ANIMATION

Τα γραφικά του είναι μοναδικά για strategy. Με καταπληκτικά χρώματα, όμορφες φωτοσκιάσεις και μεγάλο βαθμό λεπτομέρειας το Dominion είναι ό,τι καλύτερο θα μπορούσατε να φανταστείτε. Ακόμα και οι τυπικές εκρήξεις είναι εντελώς "εφετζίδικες" με ένα κράμα ζωηρών χρωμάτων να ελευθερώνεται στην οθόνη (λες και βλέπετε κάποιο action shoot'em up!). Ενώ θα περίμενε κάποιος όλα τα 3D μοντέλα να είναι μικροσκοπικά (π.χ. Red Alert), διαπιστώνει πως υπάρχουν units και κτίρια που καλύπτουν ένα σεβαστό τμήμα της οθόνης. Η λεπτομέρεια και το εκπληκτικό design δίνει στα units, τα κτίρια, ακόμα και στο περιβάλλον (σημειώστε ότι ποικίλλει από χιονισμένες εκτάσεις έως και ηφαιστειογενείς περιοχές, χωρίς να λείπουν τα κλασικά τοπία γεμάτα πράσινο ή οι έρημοι) έναν αυθεντικό τόνο και δημιουργεί έναν όμορφο οπτικά κόσμο. Ακόμα δεν έχω πλήρη άποψη για το αντίπαλο δέος - λέγε με Dune 2000 και KKND 2- αλλά, έως τώρα, πιστεύω ότι τα γραφικά του Dominion είναι τα καλύτερα που έχουν εμφανιστεί ποτέ σε παιχνίδι στρατηγικής.

Αυτό όμως που πρέπει να απολαύσετε είναι το animation. Κα-τα-πληκ-τι-κό! Δείτε πώς τρέχει το πεζικό ή πώς προχωρούν τα μεγάλα ανδροειδή - το animation τους είναι τουλάχιστον άξιο θαυμασμού. Εκεί όμως που το animation δείχνει το πραγματικό πρόσωπό του είναι στα μεγάλα μηχανοκίνητα units (βλ. Walkers). Θα νομίζετε ότι παρακολουθείτε σκηνές από κάποιο high budget movie! Η κίνηση είναι τόσο ρεαλιστική που δύσκολα γίνονται αντιληπτές οι οποίες διαφορές στην ταχύτητα μεταξύ ορισμένων μονάδων σας. Δηλαδή ένα μεγάλο Walker, ενώ δίνει την εντύπωση ότι βα-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	94
GAMEPLAY	86
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	80

88

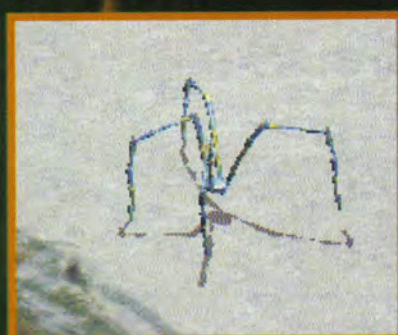


Ενα real time strategy με δικό του χαρακτήρα, ένα ποιοτικό game. Μην κάνετε το λάθος και το αγνοήσετε.

Καλείστε για άλλη μία φορά να μεταμορφωθείτε σε διοικητή (φύλαρχο, θεό, στρατηγό, όπως θέλετε πάρτε το) και, χρησιμοποιώντας τις αδιαμφισβήτητα αποδοτικές τακτικές σας, επιβάλλεται να προχωρήσετε διά πυρός και σιδήρου, ώστε η φυλή σας να ατενίσει με μεγαλύτερη αισιοδοξία το μέλλον.

ARACHNOPHOBIA!

Τα elite units των Merc προκαλούν αραχνοφοβία στους αντιπάλους τους. Να γιατί:



Αυτή η... καχεκτική αραχνίτσα (μεταξύ μας είναι λίγο μεγαλούτσικη) είναι εντελώς ακίνδυνη. Τόσο ακίνδυνη, που κάθε εχθρικό unit που θα την πλησιάσει θα αλλάξει στρατόπεδο και θα πολεμήσει στο πλευρό της! Τίποτα σπουδαίο ε;



Αλλο ένα μηχανικό έντομο. Ενεργειακό κανόνι, πολλά hit points και θέσεις για πεζικό. Οχι τόσες πολλές όσες αντιστοιχούν σε έναν Crawler (γενικά είναι λιγότερο ανθεκτικό) αλλά σίγουρα μετράει.

TITAN CRAWLERS: ΚΑΤΕΔΑΦΙΣΕΙΣ...

Πρόκειται για τον ακρογωνιαίο λίθο των Darken δυνάμεων και ένα από τα κορυφαία units που έχουν εμφανιστεί στις οθόνες μας. Πανοπλία που δεν καταλαβαίνει τίποτα, 20 θέσεις για πεζικό και ενεργειακό κανόνι μεγάλης ισχύος είναι όλα όσα πρέπει να ξέρετε. Να πώς ξοδεύουν τον ελεύθερο χρόνο τους:



Οι Crawlers εφορμούν κατά μέτωπο γελώντας με τη ματαιότητα των αμυντικών πυργίσκων.



Εχοντας πάθει ελάχιστη ζημιά και αφήνοντας ερείπια πίσω τους, κατευθύνονται προς το εσωτερικό της αντίπαλης βάσης.



Μόλις το κατορθώσουν, δεκάδες πεζικάριοι αποβιβάζονται! Η συνέχεια είναι προφανής...

δίζει πολύ αργά, στην ουσία είναι πολύ πιο γρήγορο και από τον πλέον ταχύ πεζικάριο. Τούτο φυσικά λόγω του μεγάλου δρασκελισμού του (αργού μεν αλλά μεγάλου), που είναι τόσο φυσικός, ώστε αν δεν το τοποθετήσετε δίπλα στον πεζικάριο, δεν πρόκειται να καταλάβετε τη διαφορά! Από την άλλη, υπάρχουν και τα extra large units που μέχρι να κουνηθούν, θα έχει κυκλοφορήσει το Brood Wars! Επειδή πρόκειται μάλιστα για elite μονάδες, και ως γνωστόν δεν μπορούμε χωρίς αυτές, το gameplay καθυστερεί δραματικά και ο παίκτης τελικώς κουράζεται. Οπωσδήποτε ρυθμίστε το game speed.

Για να απολαύσετε τα γραφικά σε όλη τη μεγαλοπρέπειά τους, θα πρέπει να διαθέτετε το κατάλληλο (ισχυρό) σύστημα στα 166MHz, ενώ η άνω των 32MB RAM (ναι, καλά διαβάσατε) δεν θα ήταν άχρηστη. Σημειώστε επίσης πως τα γραφικά δίνονται σε τέσσερις υψηλές αναλύσεις (640x480, 800x600, 1.024x768, 1.280x1.024) και σε τρία επίπεδα ποιότητας (highest, average, lower), ανάλογα με το τι αντέχει το hardware σας.

ΗΧΟΣ

Αν σας αρέσει έστω και λίγο η ηλεκτρονική μουσική, τότε ετοιμαστείτε να πάθετε πλάκα (ακριβώς όπως το διαβάζετε) με ένα από τα κομμάτια του soundtrack. Για τους φίλους του heavy (πάλι ακριβώς όπως το διαβάζετε) υπάρχει μια εκπληκτική μπαλάντα επικών τόνων - trust me. To soundrack είναι audio και χωρίζεται σε δύο τμήματα, ένα σε κάθε CD. Τα υπόλοιπα κομμάτια είναι επίσης όμορφα, με αρκετές εναλλαγές ρυθμού και σε γενικές γραμμές γεμάτα από beat και τους περίεργους ήχους της techno. Τα ηχητικά εφέ είναι προσεγμένα, περιλαμβάνοντας τους γνωστούς θορύβους των ενεργειακών όπλων, των πολυβόλων, των εκρήξεων και των σφαιρών που προσκρούουν πάνω σε σκληρές μεταλλικές πανοπλίες.

Τα speeches είναι εξίσου καλά, αλλά σε καμία περίπτωση τόσο ατμο-



Τα Merc War Walkers σε όλο το μεγαλείο τους.

σφαιρικά όπως αυτά του Starcraft. Και επειδή στον κόσμο των strategies κάθε φυλή έχει τη γλώσσα της (!), στο Dominion οι γλώσσες ποικίλλουν από τα τυπικά αμερικανικά των Humans έως κάτι περίεργες φωνές που ανήκουν στους υπόλοιπους πολιτισμούς (όποιος καταλαβει τι λένε οι Darken, κερδίζει μια βραδιά με τους Πατρίκο-Κράτσα-Παράσχη, τρίο γνωστό και ως "nightmare creatures").

UNITS

Τα units του Dominion έχουν καταπληκτικό design, όποια φυλή και να επιλέξετε. Ολα είναι high-tech στην εμφάνιση και τον οπλισμό, ενώ δεν λείπουν και ορισμένα "θηρία". Ομως, έπειτα από πολλές ώρες ενασχόλησης με το παιχνίδι, διαπίστωσα ότι οι μονάδες των τεσσάρων φυλών δεν εμφανίζουν παρά δύο ουσιαστικές διαφορές: Η πρώτη αφορά στην εμφάνιση (σχέδια, χρώματα) και η δεύτερη στην τιμή τους σε material (π.χ. τα units των Scorp είναι πολύ πιο φθηνά από αυτά των υπολοίπων). Τα elite units παρουσιάζουν σημαντικές διαφορές για κάθε φυλή, αλλά είναι ελάχιστα. Από εκεί και πέρα ίσως να υπάρχουν και μικροδιαφορές στο damage (μου φάνηκε ότι τα τανκ των Humans είναι πολύ σκληρά καρύδια σε σχέση με την τιμή τους σε material και οι οχυρώσεις των Darken πιο αποτελεσματικές) αλλά, συνολικά, είτε παίξετε με τους Humans είτε με τους υπόλοιπους τα units είναι -πάνω κάτω- τα ίδια. Ολες οι φυλές έχουν ένα απλό trooper, έναν πεζικάριο με bazooka, ένα engineer (οι φανατικοί του Red Alert να αρχίσουν τους πανηγυρισμούς), ένα μικρό τανκ και ένα είδος τανκ-όλμου, από δύο Walkers κ.λπ. Κρίμα, γιατί έτσι χαλάει -κατά πολύ- η εικόνα ενός παιχνιδιού που θα μπορούσε να αφήσει εποχή.

Κάτι άλλο που επίσης καθίσταται εμφανές έπειτα από αρκετές αποστολές είναι η προτίμηση που δείχνει το Dominion στα units εδάφους, σχεδόν αδιαφορώντας για αυτά του αέρα (σε όλο το παιχνίδι θα συναντήσετε ελάχιστα airborne

units). Σημαντική παράβλεψη, ωστόσο ορισμένα οχήματα τελικά αποζημιώνουν τον παίκτη χάρη στις εκπληκτικές δυνατότητές τους. Α, και κάτι ακόμα, για τους φίλους των οχυρώσεων - δηλαδή εμένα. Οσες οχυρώσεις και να φτιάξετε, υπάρχουν ορισμένα units-οδοστρωτήρες που θα τις καταβροχθίσουν για πρωινό...

MULTIPLAYER

Παρέχονται οι τυπικές modem, Internet, cable και IPX επιλογές, ώστε να μη μείνει κανείς παραπονεμένος. Με πολύ καλό gameplay και δομή παιχνιδιού που προωθεί τόσο τη στρατηγική όσο και τις άγριες melee μάχες, το Dominion εγγυάται πολύωρες δικτυακές συγκρούσεις. Αν δεν αρέσκεστε σε κάτι "γρήγορο", βρείτε τη φυλή που ταιριάζει στο παιχνίδι σας και ξεκινήστε!

BUG (;) ΣΤΟ HUMAN CAMPAIGN;

Στην τέταρτη αποστολή με τους Humans θα πρέπει να ελευθερώσετε τους commanders που έχουν φυλακίσει οι Darken. Η "πλάκα" είναι ότι υπάρχουν human units στο Dominion με την ονομασία commanders, αλλά στο συγκεκριμένο campaign υπάρχει μόνο ένας commander φυλακισμένος (συν μερικούς απλούς πεζικάριους)! Αν κατευθύνετε τον commander στο escape pad, το παιχνίδι αρνείται το πολυπόθητο "mission accomplished"! Ε, λοιπόν, κατά έναν μυστηριώδη τρόπο, commanders θεωρούνται όλα τα φυλακισμένα units σας! Φυσικά, θα πρέπει να τοποθετήσετε και τους πεζικάριους στο escape pad. Αν δεν ήταν ο αγαπητός φίλος του περιοδικού Φίλιππος Λαντέρκι, ακόμα θα έψαχνα να βρω τι φταίει (μπορεί να με δέρνει αλύπητα στο Duke αλλά είναι καλό παιδί).

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Dominion αποτελεί μία αληθινή έκπληξη! Σε καμιά περίπτωση δεν περίμενα να είναι τόσο καλό, ειδικά από τη στιγμή που δεν φέρει το σήμα της Blizzard ή της Westwood (θύμα του marketing;). Αν εξαιρέσουμε ορισμένα "οπισθοδρομικά", ειδικά μετά το Starcraft, χαρακτηριστικά (λίγες ουσιαστικές διαφορές ανάμεσα στα units και τις φυλές, ίδια λογική -βλ. power flow- και για τους τέσσερις πολιτισμούς, απουσία skirmish σεναρίων, συχνά μέτριο AI), το Dominion είναι ένα δελεαστικό real time. Αψογο interface, γραφικά εξαντλητικής λεπτομέρειας, καταπληκτικά στο σύνολό τους units, σωστό (αν και λίγο κουραστικό ύστερα από αρκετές ημέρες) gameplay, μερικά σενάρια που συχνά περικλείουν επικές επιχειρήσεις και εντυπωσιακό soundtrack είναι τα βασικότερα ατού του. Σίγουρα δεν είναι "βασιλιάς", αλλά τα χρήματά σας δεν θα πάνε χαμένα σε καμία περίπτωση. PC



Στο παιχνίδι δεν υπάρχει fog of war, οπότε η "παγίδα" των Scorp μόνο παγίδα δεν ήταν.

WALKERS: ΟΙ "ΠΕΡΠΑΤΗΤΕΣ" ΤΟΥ DOMINION



Οι θαυμαστές των πασίγνωστων Star Wars θα βρουν στο Dominion κάτι από τα τεράστια Emperial Walkers. Προσέξτε. Ο,τι έχει δύο πόδια, δεν είναι πεζικό και ανήκει στον εχθρό αποτελεί bad news. Γιατί; Για δείτε τα "παιδάκια" στις φωτογραφίες.













ROLE PLAYING GAME

FINAL FANTASY VII

Οσοι έχουν την παραμικρή επαφή με τις κονσόλες, ειδικότερα με το PlayStation, αναμφίβολα θα έχουν ακούσει για το FF7 της Squaresoft. Το παιχνίδι, όταν κυκλοφόρησε, χτύπησε σαν καταιγίδα τους φίλους της συγκεκριμένης κονσόλας, αιχμαλωτίζοντάς τους στη μαγεία του με τα στοιχεία που διέθετε: καταπληκτική πλοκή, άφθονο μυστήριο και άπειρες μάχες. Ολα αυτά σε έναν κόσμο αχανή, που για να τον εξερευνήσει κάποιος ολόκληρο θα έπρεπε να αφοσιωθεί σε αυτόν για πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα. Εφτασε λοιπόν η ώρα να δούμε το διάσημο αυτό παιχνίδι και στις οθόνες μας.

του Σωτήρη "Sephiroth" Μπέλλου

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Λυπάμαι που θα σας απογοητεύσω, αλλά οι πρώτες εντυπώσεις που αφήνει το παιχνίδι είναι αρνητικές. Πρώτον: Εάν δεν κατέχετε 3D accelerator, μη βιαστείτε να αποκτήσετε λόγω του FF7 (διαβάστε πρώτα το review και βγάλτε τα συμπεράσματά σας). Δεύτερον και κυριότερο: Η Eidos (αυτή είναι υπεύθυνη για το publishing, οπότε αυτή θα τα "ακούσει") βιάστηκε πάρα πολύ να προχωρήσει στην κυκλοφορία του παιχνιδιού, αδιαφορώντας ΠΛΗΡΩΣ για τις απαιτήσεις και τις επιθυμίες των PC gamers. Τι εννοώ με αυτά; Εχοντας ασχοληθεί αρκετά με το εν λόγω παιχνίδι στο PSX και έχοντας παρουσιάσει το preview στο τεύχος Μαΐου, είχα εκφράσει δύο ανησυχίες ή μάλλον επιθυμίες: να αντικατασταθεί η save μηχανή (με τα... προϊστορικά save points) και να προστεθεί speech, καθώς στην έκδοση για PSX δεν υπήρχε καθόλου! Ε, λοιπόν, τίποτε από τα δύο δεν συνέβη. Το παιχνίδι αποτελεί πιστή αντιγραφή της έκδοσης για PSX, "κουβαλώντας" τόσο τα θετικά όσο και τα αρνητικά σημεία του. Τι σημαίνει αυτό; Για όσους σκέφτονται λίγο πονηρά, σημαίνει απλώς ότι η Eidos "έγραψε" κανονικά το κοινό των PC gamers, ενδιαφερόμενη για το γρήγορο κέρδος! Ας αφήσουμε όμως την... παραφιλολογία και ας δούμε το παιχνίδι αναλυτικά.



ΚΑΘΕ ΑΡΧΗ ΚΑΙ ΔΥΣΚΟΛΗ

Διαβάστε λοιπόν τι χρειάζεται κάποιος ώστε να απολαύσει (και όχι απλώς να τρέξει) το FF7: 32MB RAM, 3D accelerator οπωσδήποτε, P-166, κάρτα ήχου 32-bit και -κρατηθείτε- 400 (!!!) MB στον σκληρό. Το παιχνίδι δοκιμάστηκε ακόμα και σε Pentium II που πληρούσε όλα τα ανωτέρω χαρακτηριστικά εκτός από αυτό του 32-bit ήχου και του 3D acceleration, εντούτοις υπήρχαν -πολλές- στιγμές που "σερνόταν"! Αν είναι δυνατόν! Βέβαια σας δίνεται η επιλογή να επιλέξετε χαμηλότερη ανάλυση, αλλά όπως είναι λογικό, τα γραφικά πέφτουν κατακόρυφα...

ΣΕΝΑΡΙΟ: 1.000 ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΖΗΤΟΥΝ ΑΠΑΝΤΗΣΗ...

Το σενάριο του παιχνιδιού τοποθετεί τον Cloud (δηλαδή εσάς) ως κεντρικό ήρωα σε έναν φανταστικό κόσμο. Είστε πρώην μέλος της οργάνωσης SOLDIER, η οποία υπάγεται στη σατανική εταιρία Shinra, που φιλοδοξεί να ελέγξει το σύμπαν. Πρώτο βήμα της η απορρόφηση ολόκληρης της κοσμικής ενέργειας του



Οι κακοί παρουσιάζουν μεγάλη ποικιλία.


Πάντως από εφέ δεν θα μείνει κανείς παραπονεμένος.


Αυτό το πράσινο φως προηγείται των spells σας. Καλό, ε;

πλανήτη σας. Δεύτερο... ποιος ξέρει, ίσως σκοπεύει να...

Ο Cloud λοιπόν είναι ένας σκληρός μισθοφόρος, έτοιμος να αναλάβει οποιαδήποτε δουλειά θα γεμίσει τις τσέπες του. Τι ήταν αυτό που σε έκανε, Cloud, να γυρίσεις την πλάτη σου στη Shinra και να ακολουθήσεις την παράνομη οργάνωση Avalanche; Γιατί υπάρχουν στιγμές στο παρελθόν σου που δεν μπορείς να θυμηθείς ξεκάθαρα; Τι ήταν αυτό που σε "σκλήρυνε" σε επίπεδα κυνισμού και αδιαφορίας για τις ζωές των άλλων; Ποιος ο ρόλος του Sephiroth, που εμφανίζεται ως το πεπρωμένο που δεν μπορείς να αποφύγεις; Μήπως αυτός ευθύνεται για την εξαφάνιση της αθωότητάς σου; Γιατί κάθε φορά που τον βλέπεις, Cloud, ένα κύμα θανάτου πλημμυρίζει το περιβάλλον και η απόγνωση πλανάται στον αέρα;

Θα μάθεις, Cloud, θα μάθεις.... Θα θυμηθείς... να είσαι σίγουρος γι' αυτό...

Μπορεί με αυτό τον τρόπο να μη σας δίνω ξεκάθαρη εικόνα για το σενάριο του

ΕΤΑΙΡΙΑ

SQUARESOFT / EIDOS INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

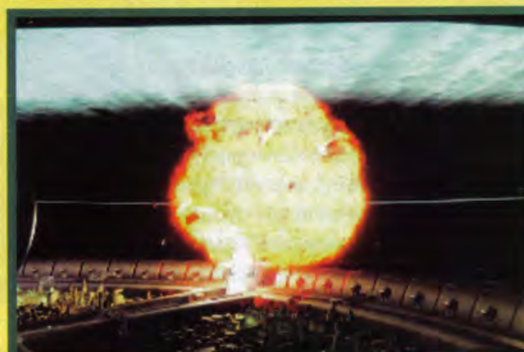
P-133 MHz με 3D accelerator, P-166 MHz χωρίς 3D accelerator, Windows 95, 32MB RAM, 250MB στο σκληρό, 4x CD-ROM, Direct X 5.0, Direct X 5.0 συμβατή κάρτα ήχου (συμβατή με AWE 64 ή XG-Midi), επεξεργαστής Intel ή 100% συμβατός

ΔΙΑΘΕΣΗ

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου, αντιπρόσωπος δε είναι η Grup Multimedia.



Ο πρώτος πράγματι δύσκολος αντίπαλος που θα συναντήσετε (και πού είστε ακόμη...).


Μόλις καταστρέψατε τον αντιδραστήρα της Shinra, που αντλούσε την κοσμική ενέργεια του πλανήτη.



"Είμαι κακός. Είμαι πολύ κακός. Είμαι τόσο κακός, που μπροστά μου ο αρχισυντάκτης μοιάζει με αγγελούδι."

παιχνιδιού, αλλά, πιστέψτε με, δεν θα το μετανιώσετε. Η ιστορία του FF7 προκαλεί δεκάδες ερωτήματα, τα οποία αξίζει να απαντήσετε μόνοι σας. Ακριβώς εκεί εντοπίζεται όλη η μαγεία του παιχνιδιού. Πρόκειται για ένα ολόκληρο έπος με flashbacks, έντονη δράση, μυστήριο, μαγεία και ανάμεικτα συναισθήματα. Ο τρόπος που λειτουργεί η πλοκή του παιχνιδιού είναι αριστουργηματικός, αφού προωθεί τη δράση εντελώς κινηματογραφικά, θεατρικά θα έγραφα. Μη σας ξεγελούν τα "παιδικά" γραφικά. Το FF7 εκτελεί τη διαδρομή "αρχή-λύση μυστηρίου" μέσα από χιλιάδες μονοπάτια, που αξίζει να περιηγηθείτε... Αριστη δουλειά από τη Squaresoft, αξίζει πολλούς επαίνους.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού, παρ' ότι συμπαθητικά, πολυγωνικά και αρκετά ποικίλα ως προς τα backgrounds, είναι αυτά που αφαιρούν πολλούς πόντους από το παιχνίδι. Είναι κρίμα μια τόσο καταπληκτική ιστορία να "χάνει" από τους... χαζοχαρούμενους -στην εμφάνιση- χαρακτήρες. Ειλικρινά, η άποψή μου για τα γραφικά είναι: "χίλιες φορές κορυφαίο gameplay και μέτρια γραφικά παρά το αντίστροφο", αλλά παίζοντας το FF7, τόσο στο PSX όσο και στο PC, διαπίστωσα ότι στην προκείμενη περίπτωση τα πράγματα είναι κατά τι διαφορετικά. Δεν είναι το ότι το παιχνίδι δεν έχει όμορφα γραφικά, απλά είναι κρίμα να βιώνετε τέτοιες έντονες μάχες και συναισθηματικές καταστάσεις -ως Cloud ή οποιοδήποτε άλλο μέλος της ομάδας- και, όταν κοιτάζετε τον ψηφιακό εαυτό σας, να συνειδητοποιείτε πως μοιάζετε φοβερά με χαρακτήρα που προήλθε από γιαπωνέζικο anime... Το ίδιο ισχύει για όλους τους χαρακτήρες που θα συναντήσετε στο παιχνίδι, με εξαίρεση το τμήμα των μαχών, όπου τα πράγματα διαφοροποιούνται σημαντικά. Οι χαρακτήρες εμφανίζονται σαφώς πιο άγριοι και δυναμικοί στην όψη, το ίδιο και οι εχθροί (σημειώστε ότι



LIMIT BREAK: ΞΕΠΕΡΑΣΕ ΤΑ ΟΡΙΑ ΣΟΥ






Τα Limit Breaks παρουσιάζονται στο κοινό για πρώτη φορά μέσω του FF7. Μόλις η μπάρα ονόματι "Limit" γεμίσει, ο ήρωας φτάνει πλέον σε κατάσταση παροξυσμού και χτυπά τον εχθρό με φοβερή μανία, προκαλώντας του τεράστιο (ανάλογα με τα levels) damage. Ιδού καρέ-καρέ το πρώτο, ονόματι "Braver", Limit Break του Cloud που θα συναντήσετε - και αυτό είναι μόλις level 1 limit break... Έχετε να δείτε ακόμη...

FINAL FANTASY VII



Ο Cloud δεν καταλαβαίνει τίποτα!



Πάντα είχα μια τάση να φοβάμαι τέτοιου είδους εισόδους...

οι τελευταίοι ποικίλλουν από μικρά ζωάκια έως και θηρία που καταλαμβάνουν ολόκληρη την οθόνη), αλλά και πάλι τα πράγματα δεν είναι ακριβώς όπως θα ήθελα.

Το στίγμα των Γιαπωνέζων προγραμματιστών είναι εμφανέστατο σε κάθε πτυχή των χαρακτήρων-ηρώων. Τεράστια μάτια, όχι και τόσο ρεαλιστικά κορμιά, extreme... κομμώσεις, συχνά θα έχετε την εντύπωση ότι παρακολουθείτε καρτούν από τη χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου. Επειδή όμως σε αυτή τη ζωή τα πάντα είναι θέμα γούστου, εφόσον η όλη κατάσταση σας "φτιάχνει", τότε... κανένα πρόβλημα! Το FF7 θα σας ενθουσιάσει, λοιπόν, από κάθε άποψη. Σημαντικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, που πρέπει να επισημανθεί, είναι οι εναλλαγές του background σκηνικού. Από μικρούς οικισμούς θα μεταφερθείτε στην απεραντοσύνη της εξοχής και από cyberpunk κτίρια σε μυστηριώδη βουνά. Οπως έγραψα και προηγουμένως, το FF7 είναι ένα ολόκληρο έπος, μια υπέροχη, ρομαντική ιστορία...

ΔΡΑΣΗ & ΜΑΧΕΣ

Οπως σε κάθε RPG, έτσι και στο FF7 η πλοκή χωρίζεται σε δύο μέρη: σε αυτό της περιήγησης, όπου ο Cloud μαζί με την ομάδα του καλείται να δώσει τις απαντήσεις στα χιλιάδες ερωτήματα που σιγά σιγά έρχονται στην επιφάνεια, και σε αυτό των μαχών. Στην πρώτη περίπτωση έχω να επισημάνω το εξής: Ετοιμαστείτε για ξενύχτια, αφού το παιχνίδι είναι πράγματι τεράστιο! Ερχεται σε τρία "γεμάτα" CDs (τέσσερα μαζί με το installation CD), καθένα από τα οποία εγγυάται πολύωρη δράση. Η νοητή κάμερα καταγράφει τη δράση συνήθως από πάνω και με μικρή κλίση, χωρίς όμως να λείπουν οι συχνές εναλλαγές της οπτικής. Σημειώστε επίσης ότι στο FF7 η δράση δεν είναι εντελώς γραμμική. Δηλαδή μπορείτε κάλλιστα να τερματίσετε το παιχνίδι χωρίς καν να έχετε συναντήσει έναν σημαντικό χαρακτήρα ή να έχετε σκοτώσει κάποιο πανίσχυρο τέρας. Αρχικά ξεκινάτε μόνοι σας, στην πορεία όμως θα συμμαχήσετε με αρκετούς ενδιαφέροντες τύπους και τύπισσες - το παιχνίδι έχει και αρκετό ρομάντζο. Μη σας ξενίζει το πρωτοεμφανιζόμενο περιβάλλον, το FF7 είναι ένα RPG διαφορετικής κουλτούρας και πιο "αφελές" από ό,τι ίσως είχατε συνηθίσει αλλά RPG. Που σημαίνει ότι θα ανεβείτε levels, θα αποκτήσετε χρήμα (gils) και μαγικά (materia, όπως ονομάζονται στο παιχνίδι) ή μη αντικείμενα, θα μάθετε νέα spells και, φυσικά, θα δώσετε άπειρες μάχες.

Κατά τις μάχες το σκηνικό αλλάζει εντελώς και τοποθετεί τους ήρωες και τους εχθρούς σε σχετικά μικρή απόσταση. Εκεί λοιπόν που το παιχνίδι ήταν real time, διαπιστώνετε με έκπληξη πως κατά τις μάχες μετατρέπεται σε turn based! Στο νοτιοανατολικό άκρο της οθόνης υπάρχει μια μπάρα "time" που σιγά σιγά "γεμίζει". Μόλις συμβεί αυτό, τότε έχετε τη δυνατότητα να επιτεθείτε είτε με μαγεία είτε με το όπλο του χαρακτήρα σας. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε τη χρήση κάποιου αντικειμένου, όπως ενός φίλτρου που θα αναπληρώσει τις δυνάμεις σας, "αχρηστεύοντας" όμως έτσι την επίθεσή σας. Το ίδιο ισχύει για τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας σας, γεγονός που σημαίνει ότι αργά ή γρήγορα θα πρέπει να αρχίσετε να σκέφτεστε το... γενικό καλό, παίζοντας ομαδικά και με την απαραίτητη στρατηγική. Το παιχνίδι γενικά δεν είναι δύσκολο, αλλά υπάρχουν ορισμένοι κακοί που θα σας... εεεε.... προβληματίσουν.

Ενα στοιχείο του παιχνιδιού που δεν μου άρεσε είναι το ότι τις περισσότερες φορές ο παίκτης δεν γνωρίζει τη θέση -ή έστω την πιθανή θέση- των εχθρών. Εκεί δηλαδή που προχωρείτε αμέριμνοι, η οθόνη αρχίζει ξαφνικά να στροβιλίζεται και εντελώς απροειδοποίητα μεταφέρεστε στο πεδίο της μάχης. Οι μάχες είναι σε γενικές γραμμές "εφετζίδικες", με τη μαγεία να έχει τον πρώτο λόγο. Πράγματι, ορισμένα spells είναι τόσο εντυπωσιακά, που οι λέξεις δεν επαρκούν για την περιγραφή τους. Δεν νομίζω να υπάρχει κάτι τόσο εκθαμβωτικό σε οποιαδήποτε άλλο RPG! Πολύχρωμα εφέ και 3D μοντέλα που καλύπτουν όλη την οθόνη θα σας αφήσουν -τουλάχιστον- έκθαμβους. Οσο για τους κακούς, δεν το συζητώ: πρόκειται για έναν τεράστιο κατάλογο. Δυστυχώς, όμως, και για αυτούς ισχύουν όσα έγραψα για τα γραφικά. Πολλοί βέβαια είναι εντυπωσιακοί στην όψη, αλλά η πλειονότητά τους κινείται γύρω από το... γενικό γιαπωνέζικο κλίμα.



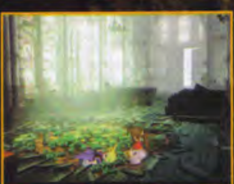
Προσέξτε τα γραφικά του background και αμέσως μετά αυτά των χαρακτήρων. Δεν "κολλάνε" και πολύ, έτσι;



Αυτό το εχθρικό spell αποκοιμίζει τους ήρωές σας!

ΡΟΜΑΝΤΖΟ!







Το ρομάντζο είναι άφθονο στο παιχνίδι. Δεν θα είναι λίγες οι στιγμές που θα... ξεμοναχιάσετε μια ηρωίδα (χωρίς τη συνέχεια που φαντάζεστε - δυστυχώς για μερικούς). Γενικά στον κόσμο του FF7 ο Cloud αρέσει! Τι επιφυλάσσει όμως η μοίρα σε αυτόν και τις φίλες του; Τι θα απογίνει το όμορφο κορίτσι των λουλουδιών;

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: ΝΑΙ ΜΕΝ, ΑΛΛΑ

Ο Cloud και η παρέα του ελέγχονται μέσω είτε του αριθμητικού πληκτρολόγιου είτε κάποιου χειριστηρίου που υποστηρίζει το Direct X 5.0. Σίγουρα τα απαιτούμενα πλήκτρα είναι λίγα, κάνοντας το χειρισμό φαινομενικά απλό, αλλά προσωπικά τον βρήκα λίγο ενοχλητικό, έχοντας συνηθίσει τα cursor keys (λόγω προπόνησης στο Duke Nukem, για να σταματήσω πια να γίνομαι σάκος του box στα multiplayer). Ειδικά όταν τρέχετε (κρατώντας ταυτόχρονα πατημένο το num 0), συχνά θα δείτε να χέρια σας να... μπερδεύονται! Όχι κάτι ιδιαίτερα ανησυχητικό, αλλά θα σας πάρει λίγο χρόνο μέχρι να εξοικειωθείτε πλήρως. Συμβουλή: Προτιμήστε joystick ή -ακόμα καλύτερα- ένα gamepad.



Οσο και να θέλει, η κοπέλα δεν μπορεί να σας βοηθήσει...

Αντίθετα, στις μάχες τα δεδομένα είναι ιδιαίτερα απλά, μια και, εφόσον η μπάρα time "γεμίσει", το μόνο που θα πρέπει να κάνετε είναι να επιλέξετε την επίθεσή σας και τον εχθρό που θα την... παραλάβει (μέσω των num cursor keys και enter). Διαβάστε το αρκετά κατατοπιστικό manual του παιχνιδιού, που γενικά περιέχει όλα όσα θα πρέπει να γνωρίζετε για το παιχνίδι, και δεν θα έχετε κανένα παράπονο (γκρινιάρηδες και παραπονιάρηδές μου εσείς). Αν πάλι δεν είστε ο... τύπος του manual, μάθετε πως ορισμένοι χαρακτήρες του παιχνιδιού θα σας ενημερώσουν για τα πλήκτρα χειρισμού και το interface! Αυτό κι αν είναι έξυπνο!

ΗΧΟΣ

Speech, όπως έγραψα στην αρχή, δεν υπάρχει ούτε για δείγμα! Σε τελική ανάλυση ίσως να μη χάνουμε και τίποτε, αφού σε διαφορετική περίπτωση, καθώς το παιχνίδι ακολουθεί... ανατολικό στιλ, ίσως ακούγαμε τίποτε περίεργα γιαπωνέζικα! Τέλος πάντων... Συνολικά ο ήχος του παιχνιδιού είναι μέτριος σε μια 16-μπιτη κάρτα ήχου, με ορισμένα συμπαθητικά μοτίβα να ξεχωρίζουν όχι από άποψη ποιότητας αλλά από ρυθμό. Το βασικό κομμάτι του παιχνιδιού (θα το ακούσετε για πρώτη φορά κατά το install) είναι μελωδικό, μελαγχολικό και σίγουρα θα το συγκρατήσετε. Πάντως από ποιότητα η μουσική δεν "λέει" και πολλά σε μια 16άρα κάρτα ήχου. Ειλικρινά δεν καταλαβαίνω το γιατί. Μήπως -στην εποχή του ψηφιακού ήχου- θα πρέπει να αγοράσουμε μια 32 ή 64-bit κάρτα, ώστε να ακούσουμε κανένα... midi της προκοπής;



Το spell "Bolt" σε δράση.

ΤΕΛΙΚΑ ΑΞΙΖΕΙ;

Οι βασικοί ενδοιασμοί που τυχόν θα συναντήσετε είναι -κυρίως- δύο. Αρχικά είναι τα γραφικά. Από τη μία έχουμε υπέροχα σχεδιασμένα backgrounds και από την άλλη χοντροκομμένα πολυγωνικά μοντέλα να απεικονίζουν τους ήρωες, που σε συνδυασμό με τα αμέτρητα, super εντυπωσιακά special FX αποτυγχάνουν να μεταδώσουν το γνωστό σκοτεινό κλίμα ενός "δυτικού" RPG (αν αυτή η ορολογία είναι δόκιμη), καθώς προσδίδουν στο παιχνίδι μια action ατμόσφαιρα. Αν λοιπόν είστε fan της παράδοσης σε αυτή την κατηγορία παιχνιδιών, τότε το FF7 κατά πάσα πιθανότητα θα σας απογοητεύσει. Δεύτερο και σημαντικότατο μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι οι -ομολογουμένως- τεράστιες απαιτήσεις του σε hardware.



Η οθόνη της ομάδας σας. Προσέξτε πως υπάρχουν τα κλασικά hit και magic points καθώς και τα levels.

Δεν θα ξεκινήσω φιλοσοφίες του τύπου "πού βαδίζουμε", αλλά το μόνο που έχω να τονίσω είναι το εξής: Αν το σύστημά σας δεν πληροί τις minimum απαιτήσεις του παιχνιδιού, τότε απλά μην το αγοράσετε. Με τα λεφτά που θα δίνατε για την αναβάθμιση μπορείτε κάλλιστα να αγοράσετε ένα PlayStation (ξέρω, ξέρω, ιεροσυλία για μερικούς) μαζί με το παιχνίδι!

Εφόσον όμως οι ανωτέρω "δυσκολίες" είναι εύκολο να ξεπεραστούν, και με την προϋπόθεση ότι θα εντρυφήσετε επιτυχημένα στο κλίμα του παιχνιδιού, τότε έχετε μπροστά σας μια αγορά-επένδυση. Ο λόγος είναι ότι το παιχνίδι είναι ΤΕΡΑΣΤΙΟ σε διάρκεια (σημαντικό ποσοστό του ξένου Τύπου μάλιστα το έχει ανακηρύξει "το μεγαλύτερο σε διάρκεια



Κάποια στιγμή θα αποχωριστείτε από την ομάδα σας με πορεία το άγνωστο.

παιχνίδι όλων των εποχών") και προσφέρει όμορφη ατμόσφαιρα - πρωτοεμφανιζόμενη και ίσως λίγο αφελή αλλά σίγουρα όμορφη. Δεν θα γράψω ότι απευθύνεται σε μικρότερες ηλικίες (άλλωστε είναι παιχνίδι, και όλοι "παιδιά" είμαστε), απλά είναι διαφορετικό (και 100% αυθεντικό) σε σχέση με ό,τι έχετε δει μέχρι σήμερα.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	92

84



Πολύ καλό gameplay, εξαιρετική ιστορία και δομή. Κρίμα για τα γραφικά και τη save engine...

Deathtrap Dungeon

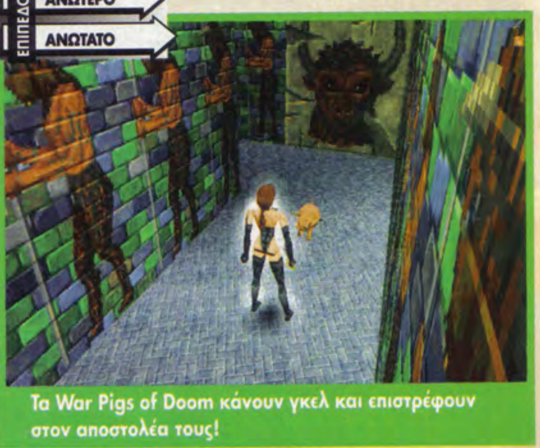


Συνταγή του Deathtrap Dungeon Cocktail
Συστατικά:
• Παίρνετε τη Lara Croft, της βγάζετε τα γυαλιά, την ντύνετε με δερμάτινα και την οπλίζετε με αρκετό ατσάλι (και όχι μόνο).
• Ομοίως πράττετε για τον σιδερόφραχτο σύντροφό της.
• Προσθέτετε αρκετά όπλα, spells και μαγικά αντικείμενα.
• Τέλος, χρειάζεστε μια γερή δόση από τέρατα (διάφορων μεγεθών και δυνάμεων), καθώς και αρκετές παγίδες, γρίφους και μυστικά δωμάτια.
Ρίχνετε όλα τα παραπάνω σε έναν λαβύρινθο 10 επιπέδων και ανακατεύετε...

του Αντώνη Σκουλικάρη
ansk@mdfoods.dk

Fang, η Πόλη των Χαμένων Ψυχών, κάποτε γνωστή ως η Πόλη της Αφθονίας. Αρχοντας -ή, καλύτερα, τύραννος- της Fang ήταν ο Βαρόνος Sukumvit, ο οποίος έμεινε άπραγος όταν πριν από χρόνια το σκοτάδι σκέπασε τον ουρανό στο σχήμα του Melkor, του Κόκκινου Δράκου. Αρχαίος και αιμοβόρος ο τελευταίος, έσπειρε φωτιά και καταστροφή στους φιλήσυχους κατοίκους της πόλης. Δεν έκλεψε μόνο όλο τον πλούτο τους, αλλά πολλοί ήταν εκείνοι που έπαιξαν το ρόλο του... "κυρίως πιάτου" στα γεύματά του. Ο Βαρόνος από την πλευρά του έχτισε έναν λαβύρινθο χαμηλά στην πλαγιά του λόφου που βλέπει τη Fang. Το Deathtrap Dungeon (όπως ονομάστηκε αργότερα) έγινε η φωλιά του Δράκου αλλά και των "φιλοξενουμένων" του.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Τα War Pigs of Doom κάνουν γκελ και επιστρέφουν στον αποστολέα τους!

ΕΤΑΙΡΙΑ
EIDOS INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 90MHz, 16MB RAM, 120MB HD-space, 4x CD-ROM, SVGA 2MB card, Windows 95. Υποστηρίζονται Joystick & 3Dfx Card.
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι διέθεσε σε εμάς το κατάστημα Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3826801, ενώ αντιπρόσωπος είναι η Grup Multimedia Systems.

Πρώτος "σύμμαχός" του ο Agrash, ένας Δαίμονας που εγκαταστάθηκε στο dungeon, μαζί με τους υποτακτικούς του. Στρατιές από zombies, skeleton warriors και ιέρειες της κόλασης, εκπαιδευμένες τόσο σε μάχη με ατσάλι όσο και στη χρήση μαγείας, τον υπακούν τυφλά, εκπληρώνοντας κάθε επιθυμία και διαταγή του.

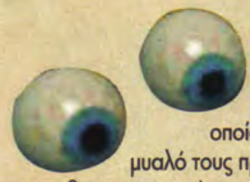
Γιγάντια έντομα κατασκεύασαν την κυψέλη τους στα βάθη του λαβυρίνθου. Η ζωή πολλών πολεμιστών τερματίστηκε στους ιστούς των τεράστιων αραχνών, ενώ άλλοι τόσοι πέθαναν από τα κεντριά και τις δαγκάνες τους. Στο κάλεσμα του Melkor και του Sukumvit, ανταποκρίθηκαν πολλά Orcs της φυλής του Taloned Eye. Εκατοντάδες πολεμιστές με σπαθιά και crossbows, υπό τις διαταγές σκληρών αξιωματικών, οχυρώθηκαν σε ένα από τα επίπεδα του dungeon. Επικεφαλής όλων των Orcs ήταν ο μάγος Ugluk Stormfat, κυρίαρχος των στοιχείων της φύσης.

Ακολούθησαν οι Ratmen, οδηγούμενοι από το βασιλιά τους, τον Skabulus. Έχοντας αναπτυγμένη νοημοσύνη, μπορούσαν να χειριστούν πυροβόλα όπλα, για αυτό και ένα μεγάλο μέρος από τους Ratmen αποτελούνταν από μουσκετοφόρους και βομβιστές. Ο μεγαλύτερος ωστόσο όγκος τους περιλάμβανε πολεμιστές με σπαθιά, ενώ τρόμο προκαλούσαν οι Rat Ogres. Καθαρή όσο ένας... υπόνομος η περιοχή τους, θεωρείτο απόρθητο φρούριο για τον υποψήφιο "επισκέπτη".

Τέλος, οι αλχημιστές του Χάους επέλεξαν τη "ζεστασιά" του Dungeon για κατα-



Από όλες τις καμπύλες της Red Lotus, η πιο εκρηκτική βρίσκεται στο χέρι της!



φύγιο. Παρανοϊκοί επιστήμονες, οι οποίοι έχασαν το μυαλό τους προσπαθώντας να βρουν την ουσία αναπάντητων ερωτημάτων της ζωής, έφτασαν στο σημείο να ασχολούνται με ζητήματα όπως η παγκόσμια κυριαρχία, η αθανασία, ο πειραματισμός (κατά προτίμηση σε ζωντανά πειραματόζωα) και η κατασκευή της υπέρτατης μηχανής. Οι αλχημιστές είναι μόνον τρεις, ακολουθούνται όμως από πλήθος μηχανών τις οποίες αποκαλούν "Automata". Η κύρια ασχολία τους είναι η απαγωγή κατοίκων της Fang και η "μετατροπή" τους, έπειτα από επώδυνα πειράματα, σε Μινώταυρους.



Αν πατήσετε σε λάθος μέρος, την ...πατήσατε!



Εκτός από τα εντυπωσιακά εφέ του, το Greater Razorspell κρατάει σε απόσταση ασφαλείας τους αντιπάλους σας.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	70
ΑΝΤΟΧΗ	71

73



Προσεγμένο τεχνικά, με μέτριο όμως gameplay.

Γυναίκες-φίδια, επικίνδυνα αστείοι γελωτοποιοί, πέτρινοι άνθρωποι-βράχοι, παρακμασμένοι ιππότες, καθώς και τα δύο μικρότερα (!!!) αδέλφια του Melkor μαζί με το "κατοικίδιό" τους είναι μερικοί ακόμη από τους φύλακες του Κόκκινου Δράκου.

Ο Βαρόνος Sukumvit διέδωσε ότι όποιος σφάξει τον Δράκο θα λάβει τεράστια αμοιβή - 10.000 χρυσά νομίσματα. Πολλοί ήρωες και πολεμιστές προσπάθησαν να περάσουν τις δοκιμασίες του λαβύρινθου και να σκοτώσουν τον Melkor. Τον πρώτο χρόνο, δεκαεπτά γενναίοι πολεμιστές δοκίμασαν τον "Περίπατο", όπως έγινε αργότερα γνωστός. Κανείς δεν επέστρεψε... Αποφασίζετε να αποπειραθείτε τον "Περίπατο", είτε για το χρηματικό έπαθλο είτε για να απελευθερώσετε τους ανθρώπους της Fang από τον μισητό Βαρόνο και τον σατανικό σύμμαχό του, εκδικούμενοι έτσι το θάνατο όλων εκείνων που υπέφεραν κάτω από τα δεσμά τους.

Πολλοί προσπάθησαν και πολλοί πέθαναν, ενώ ο Melkor δεν φαίνεται να πολυενδιαφέρεται για όλες αυτές τις απόπειρες εξόντωσής του. Λέγεται, μάλιστα, ότι διασκεδάζει με το "σπορ"! Με εμπιστοσύνη στις μαχητικές ικανότητές σας, πάρτε μια βαθιά ανάσα καθαρού αέρα και προχωρήστε στα έγκατα του Deathtrap Dungeon, που θα σας οδηγήσουν σε αμύθητα πλούτη ή φρικτό θάνατο...

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι βασισμένο στον κόσμο του Ian Livingstone. Ο εν λόγω κύριος είναι συγγραφέας βιβλίων, των οποίων η ιστορία εξελίσσεται βάσει των επιλογών του αναγνώστη (τα λεγόμενα Fighting Fantasy Gamebooks - κάτι σαν role playing books). Το Deathtrap Dungeon είναι ένα από τα βιβλία του Livingstone και η Asylum (studio της Eidos Interactive) ανέλαβε την προσπάθεια μεταφοράς της ατμόσφαιρας του βιβλίου, στις οθόνες των υπολογιστών.

GAMEPLAY

Το πρώτο στοιχείο που εντυπωσιάζει τον νεοεισερχόμενο στο Dungeon παίκτη είναι το... hacking (κυριολεκτικά). Χτυπώντας τους αντιπάλους σας, βλέπετε τα κομμάτια από το σώμα τους να τινάζονται στον αέρα, το αίμα τους να λούζει τους τοίχους, ενώ ταυτόχρονα ακούτε τα ουρλιαχτά τους να γεμίζουν τους διαδρόμους του dungeon. Κινείστε σε 3D περι-

ΜΕΡΙΚΟΙ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ DEATHTRAP DUNGEON

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα συναντήσετε 55 τέρατα που θα προσπαθήσουν να σας κάνουν τη ζωή δύσκολη (ή και να την τερματίσουν). Μερικά από αυτά -καθώς επίσης και τους δύο πρωταγωνιστές- θα εξετάσουμε στο μικρό αυτό πλαίσιο (όχι απαραίτητα με τη σειρά εμφάνισής τους στο παιχνίδι).



Η ηρωίδα του παιχνιδιού, ένας συνδυασμός επικίνδυνης ομορφιάς και υπεράνθρωπης δύναμης. Μεγαλώνοντας ως σκλάβα πειρατών, έμαθε όλα τα μυστικά του βρώμικου πολέμου. Πολλοί την πόθησαν, πέθαναν όμως με την ανικανοποίητη επιθυμία τους για αυτήν. Ο άντρας που θα κερδίσει την καρδιά της θα πρέπει να κερδίσει πρώτα την ίδια στο πεδίο της μάχης.



Ο ήρωας του Deathtrap Dungeon έζησε όλη του τη ζωή μονομαχώντας σε αρένες και ικανοποιώντας το άρρωστο χόμπι ευγενών και πλούσιων εμπόρων. Απέκτησε το όνομά του λόγω της βαρβαρότητας που τον διέκρινε ώστε να αναγκάζει τους αφέντες του να τον κρατούν συνεχώς αλυσοδεμένο. Απέδρασε και, σε αναζήτηση καινούριας ζωής (και ονόματος), κατέληξε στη Fang. Μόνο ύστερα από την απόκτηση των μυθικών πλούτων του D.D. θα μπορέσει να σβήσει το παρελθόν του και να ατενίσει το μέλλον με αισιοδοξία (...και με νέο όνομα!).



Μην τα υποτιμήσετε, αφού σε μεγάλους αριθμούς αποτελούν απειλή. Θα σας εντυπωσιάσει ο ρόλος τους κατά το φινάλε του παιχνιδιού.



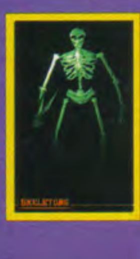
Ακόμα και το αίμα τους είναι... πράσινο! Προσοχή στον αρχηγό τους, τον Shaman Ugluk Stormfart (αλήθεια, σε ελεύθερη μετάφραση, πώς είναι το επώνυμό του;).



Δεν είναι τόσο αστείοι όσο φαίνονται. Ωστόσο, μόνο πλήθος από αυτούς θα σας "ενοχλήσουν".



Γυναίκες-φίδια είναι ο καρπός της αφύσικης ένωσης Μεδουσών με μαγεμένους ανθρώπους ή Orcs. Γρήγορες και δηλητηριώδεις, προκαλούν μεγάλη ζημιά πριν από την τελική πτώση τους.



Οι πλέον ...αδύνατοι εχθροί σας (σε βάρος και όχι σε δύναμη). Κάθε είδους σφυριά καθώς και το Silver Sword είναι οι αποτελεσματικότεροι τρόποι αντιμετώπισής τους.

(Συνεχίζεται...)

ΜΕΡΙΚΟΙ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ DEATHTRAP DUNGEON

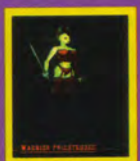
(Συνέχεια...)



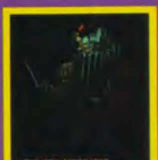
Δεν θα μπορούσαν να λείψουν τα ...ποντίκια από ένα τέτοιο "λαγούμι". Φυσικά, το μέγεθος και ο οπλισμός τους διαφέρουν από την εικόνα που έχουμε για αυτά.



Μισές γυναίκες, μισές δαίμονες, είναι το αποτέλεσμα τελετουργικών οργίων του Agrash με τις ιέρειές του. Προσοχή στις μαγικές ικανότητές τους.



Πολεμίστριες με δύο όπλα (σπαθιά ή σπαθί και μαχαίρι), διακρίνονται για την ευελιξία και την αρρωστημένη "αγάπη" τους για το δαίμονα Agrash.



Δημιουργία των Αλχημιστών του Χάους, είναι κατασκευασμένο για μάχη σώμα με σώμα αλλά και εξ αποστάσεως. Χτυπήστε το με ενεργειακά όπλα ή φωτιά (να προτιμηθούν τα Arc of Power και Flamelance).



Παρανοϊκοί επιστήμονες που τρελάθηκαν προσπαθώντας να ανακαλύψουν τα μυστικά της Ζωής. Οπλισμένοι με βόμβες και αλυσοπρίονα (τα χρησιμοποιούν αντί για νυστέρια) και ιδιαίτερα ανθεκτικοί στα επιθετικά spells, θα πρέπει να εξολοθρευτούν το γρηγορότερο δυνατόν.



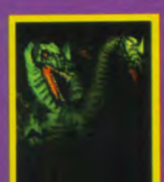
Δεινόσαυροι με τεράστιο μέγεθος, δύναμη και αγριότητα. Μη χρησιμοποιήσετε το Black Spiritsword, καθώς η ζημιά που τους κάνει είναι περιορισμένη.



Αρχοντας των Pits of Hell, με εξουσία στο στοιχείο της φωτιάς (αποφύγετε όλα τα όπλα και τα spells που σχετίζονται με αυτή). Μοναδικό μέσο εξόντωσής του είναι το Red Sword, ενώ θα πρέπει να αποφευχθεί η επαφή με τις fireballs που εκτοξεύονται από τη μαγική του Τρίαινα.



Ενας συνδυασμός χελώνας, σκορπιού και... κάβουρα με πολλά μάτια. Προσοχή στο δηλητήριο του κεντριού του. Αχίλλειος πτέρνα του το κεντρικό μάτι του, που είναι και το μόνο πραγματικό. Η χρήση του Venom Sword ενδείκνυται για την εξόντωσή του.



Η Hydra, ένας τρικέφαλος δράκος (ευτυχώς δεν πετάει), είναι πιο ανθεκτική ακόμα και από τον Κόκκινο Melkor. Καθένα από τα κεφάλια (Rend/Rip/Roar) μπορεί να σας εξαλείψει με μεγάλη ευκολία. Ο Roar, (το μεσαίο κεφάλι) φτύνει φωτιά, για αυτό καλό θα ήταν να βρίσκεστε συνεχώς εν κινήσει.

βάλλον, ενώ παρατηρείτε τον πολεμιστή/ρια τον οποίο χειρίζεστε, υπό γωνία τρίτου προσώπου, να περιπλανάται στα δέκα επίπεδα του τίτλου, τα οποία σημειωτέον είναι γεμάτα από πληθώρα αφιλόξενων πλασμάτων (55 στον αριθμό), παγίδων, μυστικών δωματίων και puzzles. Επιπλέον, μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε δύο χαρακτήρες - έναν αρσενικό και έναν θηλυκό. Οι μοναδικές διαφορές όμως του Chaindog από τη Red Lotus εντοπίζονται στην εμφάνιση και τον τρόπο κίνησης.

Η όλη ατμόσφαιρα θυμίζει κόσμο των RPGs, ωστόσο όσοι περιμένατε RPG στοιχεία δυστυχώς θα απογοητευτείτε, αφού δεν υπάρχουν ομοιότητες σε θέματα ουσίας, όπως η επιλογή κάποιων skills ή η άνοδος σε levels. Το gameplay είναι καθαρόαιμα action game ενώ τα διάφορα puzzles περιορίζονται στο σπρώξιμο μοχλών, την ανεύρεση μυστικών δωματίων και το άνοιγμα πορτών με τα, ανάλογου χρώματος, κλειδιά.

Τα όπλα, τα spells και τα special αντικείμενα που είναι δυνατόν να βρεθούν χρησιμεύουν για την αποτελεσματικότερη αντιμετώπιση των εχθρών τους οποίους θα συναντήσετε, ωστόσο η χρονική διάρκεια/αντοχή τους είναι περιορισμένη. Ενοχλητικό είναι επίσης το γεγονός ότι ορισμένα τέρατα σκοτώνονται μόνο με ένα συγκεκριμένο όπλο, χωρίς το οποίο είναι αδύνατον να προχωρήσει το παιχνίδι (για παράδειγμα, οι Rockmen εξολοθρεύονται μόνο με το Magic Warhammer).

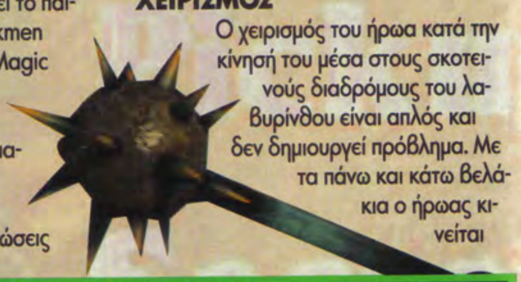
Αρνητικό σημείο αποτελεί η προσπάθεια για κινηματογραφική απεικόνιση των εκτυλισσόμενων σκηνών, αφού σε πολλές περιπτώσεις χάνεται η αίσθηση της ακριβούς θέσης του ήρωα σε σχέση με τους αντιπάλους του ή εξαφανίζεται από την οθόνη ενώ βάλλεται από ποικίλους εχθρούς και κατευθύνσεις.



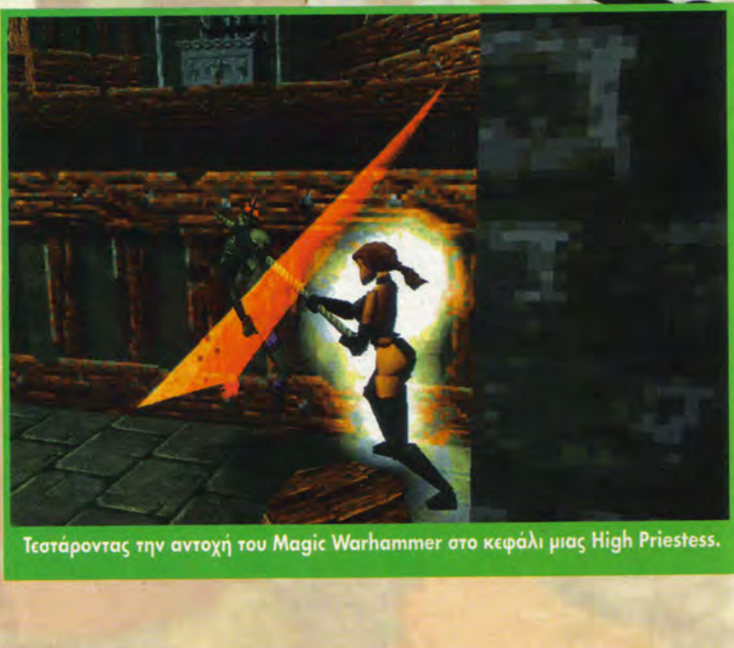
Ενα στοιχείο άξιο αναφοράς είναι το ιδιόμορφο save σύστημα που χρησιμοποιείται. Δεν υπάρχει η δυνατότητα για save σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού, αλλά μόνο στις περιοχές όπου βρίσκονται άσπρες και κόκκινες νεκροκεφαλές. Στις άσπρες το save είναι ελεύθερο, ενώ στις κόκκινες πρέπει να πληρωθεί το αντίστοιχο τέλος (5 χρυσά νομίσματα) για την πρόσβαση στη "Save Game" οθόνη. Η διαδικασία αυτή έχει ως στόχο τη διατήρηση του παίκτη σε διαρκή εγρήγορση, σε ορισμένες περιπτώσεις όμως κουράζει (φανταστείτε να είστε βαριά πληγωμένος, έχοντας μόλις σκοτώσει τον μεγάλο κακό του level, και να σας αποτελειώσει ένα μικρό Imp, λίγα βήματα πριν από τη save game νεκροκεφαλή!).

Τέλος, η multiplayer δυνατότητα (από 2 έως 8 παίκτες) που συμπεριλαμβάνει deathmatches ή παιχνίδια συνεργασίας ανεβάζει το ενδιαφέρον του παίκτη, καθώς και την αντοχή του Deathtrap Dungeon στο χρόνο.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ



Ο χειρισμός του ήρωα κατά την κίνησή του μέσα στους σκοτεινούς διαδρόμους του λαβυρίνθου είναι απλός και δεν δημιουργεί πρόβλημα. Με τα πάνω και κάτω βελάκια ο ήρωας κινείται



Τεστάροντας την αντοχή του Magic Warhammer στο κεφάλι μιας High Priestess.



μπροστά και πίσω, ενώ με το αριστερό και το δεξί βελάκι αλλάζετε την κατεύθυνση προς την οποία κοιτά. Με το πλήκτρο A αυξάνετε την ταχύτητά σας και με το Z τη μειώνετε ή, με ταυτόχρονη χρήση του αριστερού και του δεξιού βέλους κάνετε μικρά πλάγια βήματα χωρίς να αλλάξετε κατεύθυνση. Το Enter σάς κάνει να πηδάτε ή να σκαρφαλώνετε. Το Caps Lock (CL) σε συνδυασμό με το καθένα από τα arrow keys έχει ως αποτέλεσμα την επίθεση με πέντε διαφορετικούς τρόπους. Ετσι, με CL&up arrow χτυπάτε και με τα δύο χέρια πάνω από το κεφάλι του ήρωα, με CL&left arrow τρυπάτε τον αντίπαλο, με CL&right arrow τον κόβετε, με CL&left arrow&right arrow επιτίθεστε σε όποιον βρίσκεται πίσω σας, ενώ, τέλος, με CL&down arrow αμύνεστε. Εάν χρησιμοποιείτε όπλο για μεγαλύτερες αποστάσεις (βλ. "Οπλα με βεληνεκές", στο πινακάκι), τότε με το CL πυροβολείτε και με το πλήκτρο S εκτοξεύετε το επιλεγμένο spell. Μπορείτε να κάνετε spell ακόμα και εάν κρατάτε κάποιο όπλο. Ιδιαίτερης σημασίας είναι το πλήκτρο Tab, αφού σας επιτρέπει να βλέπετε μέσα από τα μάτια του χαρακτήρα σας (προοπτική πρώτου προσώπου), διευκολύνοντάς σας στο σημάδεμα για να ρίξετε κάποιο spell, να χρησιμοποιήσετε πυροβόλο όπλο ή απλώς να δείτε καλύτερα το χώρο όπου βρίσκεστε. Το Spacebar εκτελεί γενικές λειτουργίες όπως το άνοιγμα πορτών, η ενεργοποίηση ασανσέρ ή το τράβηγμα μοχλών. Με τα F1, F2, F3 και F4 αποκτάτε πρόσβαση στα μενού για τα "Close Combat Weapons", "Ranged Weapons", "Spells" και "Potions", αντίστοιχα. Στα μενού αυτά φαίνεται η εικόνα του όπλου, τα πυρομαχικά του (εάν πρόκειται για όπλο με βεληνεκές), η διαθέσιμη ποσότητα (εάν μιλάμε για spell ή potion και φυλακτά) και το νούμερο που το ενεργοποιεί. Μπορείτε βέβαια να αντικαταστήσετε τα παραπάνω πλήκτρα με άλλα που ίσως να σας βολεύουν περισσότερο.



Το orc έρχεται καταπάνω σας...



...και φεύγει σε ...δόσεις!



Ο μεγάλος αδελφός του, ζητώντας εκδίκηση!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η εισαγωγή του παιχνιδιού είναι έξυπνη, με αρκετό χιούμορ και όμορφα γραφικά και ήχο, που βάζουν τον παίκτη αμέσως στην ατμόσφαιρα του Deathtrap Dungeon. Παρά το γεγονός ότι οι απαιτήσεις του δεν είναι ιδιαίτερα μεγάλες, η ταχύτητά του είναι χαμηλή και η χρήση 3Dfx κάρτας κρίνεται απαραίτητη, χωρίς ωστόσο να είναι προϋπόθεση για τη λειτουργία του. Τρέχει σε αναλύσεις 320x200, 320x240, 512x384, 640x400, 800x600 και 1.024x768. Λεπτομέρεια έχει δοθεί στη ρεαλιστική εμφάνιση του χαρακτήρα έπειτα από κάποια μάχη, αφού κάθε πληγή εμφανίζεται στο σώμα του (τα μαχαίρια, τα βέλη και άλλα αιχμηρά αντικείμενα μένουν στο σημείο όπου έχουν καρφωθεί) και παραμένει μέχρι να γίνει χρήση κάποιου health potion. Τα μέλη των αντιπάλων εκτινάζονται στον αέρα και το αίμα ρέει άφθονο. Εντυπωσιαστήκαμε, δε, από τα οπτικά εφέ των διάφορων spells, αφού αποτελούνται από πανδαισία χρωμάτων και φωτισμών.

Ο ήχος είναι πολύ καλός με μουσικά θέματα που εναλλάσσονται ανάλογα με το μέρος όπου βρίσκεστε ή την κατάσταση την οποία αντιμετωπίζετε. Τα ακουστικά εφέ περιλαμβάνουν κλαγγές σπαθιών, εκρήξεις, μουγκρητά, ουρλιαχτά και γενικώς κάθε ήχο που θα περιμένατε να ακούσετε σε ένα σκοτεινό dungeon μαχόμενος με δράκους και συναφή ζώακια...



Μαλλιοτραβήγματα γυναικών...

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Deathtrap Dungeon αποτελεί έναν τίτλο που θα ικανοποιήσει κυρίως τους μικρότερης ηλικίας action παίκτες. Ενώ είναι ένα καλοστημένο τεχνικά παιχνίδι, ο τομέας στον οποίο θα μπορούσε να βελτιωθεί αφορά στο gameplay. Οι πολύ εύκολοι μικρότεροι αντίπαλοι και οι σχεδόν ανίκητοι μεγάλοι εχθροί κουράζουν μετά τα πρώτα επίπεδα. Τα απλοϊκά puzzles και η παντελής έλλειψη κάποιων RPG στοιχείων που θα ταίριαζαν με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι παράγοντες που δεν αυξάνουν ιδιαίτερα το ενδιαφέρον του παίκτη. Την όλη κατάσταση προσπαθεί να περισώσει η multiplayer δυνατότητα (σημειωτέον, δεν υπήρχε στα Tomb Raider I & II), χωρίς όμως να είναι αρκετή προκειμένου να κατατάξει το παιχνίδι στα κορυφαία του είδους. PC



Ο αγαπητός αρχισυντάκτης του PC Master, σε όλο του το μεγαλείο!



Στέλνοντας τους νεκροζώντανους από εκεί που ήρθαν!

ADVENTURE

BYZANTINE

THE BETRAYAL

Η κυκλοφορία του Byzantine: The Betrayal συνοδεύτηκε από τυμπανοκρουσίες, ως η αρχή ενός πολύ φιλόδοξου project, στο οποίο, μέσα από ιστορίες μυστηρίου και ίντριγκας, γίνεται η παρουσίαση μιας σειράς ιστορικών πόλεων. Το σενάριο βασίζεται στο παρελθόν της σημερινής Τουρκίας, το οποίο, επειδή είναι πλημμυρισμένο από αρχαία Ελλάδα, δεν θέλουν να υπάρχει. Εγώ πάντως έζησα στιγμές νοσταλγίας για τους αρχαίους προγόνους μας και, την Ελλάδα που δεν υπάρχει πια.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
DISCOVERY CHANNEL MULTIMEDIA

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Windows 95, 2x CD-ROM drive, 16 bit colour SVGA κάρτα γραφικών, 16 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, 100% Microsoft συμβατό mouse, 30MB στο σκληρό

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι, που περιλαμβάνει 6 CDs, μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3841826

Η Discovery Channel Multimedia είχε μία αξιόλογη ιδέα: τη δημιουργία μίας σειράς προγραμμάτων υπό μορφή adventures, που θα αφορούσαν σε μερικές από τις πόλεις του πλανήτη μας με τη σημαντικότερη ιστορία. Κάτι ανάλογο είχε επιχειρήσει στο παρελθόν και η Cryo, η οποία μας είχε δώσει τα Versailles 1685 και Egypt 1156 B.C., χρησιμοποιώντας όμως την τεχνική του FMV (Full Motion Video). Το αν τελικά θα συνεχιστεί ή όχι αυτή η αξιόλογη προσπάθεια δεν είμαι σε θέση να το γνωρίζω. Αυτό που ξέρω είναι ότι ήδη έχει ανακοινωθεί το δεύτερο μέρος της σειράς με τον τίτλο The Himalayas, το οποίο περιμένω με ανυπομονησία καθώς το Byzantine: The Betrayal μου άφησε τις καλύτερες εντυπώσεις. Επισημαίνεται ότι καμία από τις προαναφερόμενες εταιρίες δεν κατέχει τα πρωτεία σε ό,τι αφορά την κυκλοφορία τίτλων με το συγκεκριμένο θέμα. Η εταιρία που πρώτη επιχείρησε κάτι τέτοιο είναι η Aditus Inc. με το London 2000, παρουσίαση του οποίου είχαμε φιλοξενήσει παλαιότερα στο περιοδικό. (Παρεμπιπτόντως ο Βαγγέλης είναι ο πρώτος Ελληνας που το τέλειωσε, γιατί αν και σχετικά απλό είχε μερικά σκοτεινά σημεία.)





Εντυπωσιακότατες εικόνες που δεν αντέχουν σε καμιά περιγραφή, τουλάχιστον για όσους από εμάς δεν έχουμε επισκεφθεί την Κωνσταντινούπολη.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του Byzantine: The Betrayal θυμίζει μυθιστόρημα με στοιχεία ιστορικής νουβέλας. Θα επισκεφθείς χώρους με τεράστια αρχαιολογική, και όχι μόνο, αξία, που σώζονται σχεδόν ακέραιοι όπως η περίφημη Αγία Σοφία, η λαμπρότερη εκκλησία της χριστανοσύνης, και το οθωμανικό παλάτι του Topkapi. Παράλληλα θα επισκεφθείς τα ερείπια της περίφημης βιβλιοθήκης του Celsus και του εκπληκτικού ναού της Αρτέμιδος στα παράλια της Τουρκίας στο Αιγαίο, τα οποία έχουν "ξαναδημιουργηθεί" με τη βοήθεια ειδικών προγραμμάτων στους υπολογιστές.

Για την επιστημονική στήριξη του σεναρίου έχει χρησιμοποιηθεί πλουσιότατη βιβλιογραφία που περιλαμβάνει περίπου 46 ειδικές εργασίες, οι οποίες έχουν δημοσιευτεί ως ιστορικά βιβλία. Ανάμεσά τους υπάρχουν μελέτες για την Αγία Σοφία, την άλωση της Κωνσταντινούπολης, την Εφεσο, το πέρασμα του Μεγάλου Αλεξάνδρου από την περιοχή κ.ά.

Στο παιχνίδι υποδύεσαι έναν νεαρό Αμερικανό δημοσιογράφο. Ενας παλιός φίλος σου από το κολέγιο, ο Emre Bahis, σε καλεί στην Κωνσταντινού-



Η Κωνσταντινούπολη για εμάς, Instabul για τους ξένους, όπου διαδραματίζεται η περιπέτεια.



Παντού εικόνες από την "αυτοκράτειρα" που δεν υπάρχει πια.

πολη, διηγούμενος μία μοναδική, σχεδόν απίστευτη ιστορία. Φτάνοντας στην Πόλη ανακαλύπτεις ότι ο Emre κρύβεται και ότι τον αναζητεί η αστυνομία. Σου έχει αφήσει όμως στοιχεία για το πώς θα τον βρείς. Οταν φτάνεις στο μέρος όπου κρύβεται, τον βρίσκεις νεκρό. Αποφασίζεις να μείνεις και να διαλευκάνεις το μυστήριο της δολοφονίας του φίλου σου.



Γρήγορα όμως διαπιστώνεις ότι συμπεριλαμβάνεσαι μεταξύ των κύριων υπόπτων! Ενα από τα στοιχεία που σου έχει αφήσει ο Emre αναφέρεται σε κάποιο Klio. Η έρευνά σου για το Klio θα σε φέρει στο εργαστήριο υπολογιστών του Πανεπιστημίου της Κωνσταντινούπολης, όπου συναντάς τη Sharife Gelecek. Από τη Sharife θα μάθεις ότι το Klio είναι μία μοναδική computer database, ικανή να δημιουργεί 3D virtual reality simulations τοποθεσιών με μεγάλη ιστορική σημασία. Πολλές από αυτές τις τοποθεσίες έχουν καταστραφεί, αλλά με τη συνδυασμένη προσπάθειά σας θα κατορθώσετε να τις αποκαταστήσετε. Εξερευνώντας τον περίεργο αυτόν Virtual World, θα ανακαλύψεις έκπληκτος ότι το πρόγραμμα έχει χρησιμοποιηθεί για να εντοπιστούν αντικείμενα μοναδικής αρχαιολογικής αξίας. Εντοπίζοντάς τα μέσω του VR οι αρχαιοκάπηλοι τα ανασύρουν και τα πουλούν στη μαύρη αγορά. Το τρομερό της ιστορίας είναι ότι τα αντικείμενα αυτά θεωρούνται χαμένα στο βάθος της ιστορίας, έτσι κανείς δεν τα αναζητεί.



Τα εντυπωσιακά hints του παιχνιδιού.

Το σενάριο παρουσιάζει με έναν μοναδικό τρόπο την αλήθεια για τη στάση της Τουρκίας απέναντι στην "ιστορία της". Είναι σαν να κλέβεις την ιστορία από ανθρώπους που είτε την έχουν ξεχάσει είτε δεν θέλουν να τη θυμούνται γιατί δεν τους συμφέρει.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ένας συνδυασμός FMV και ειδικά επεξεργασμένων 3D backgrounds τοποθεσιών. Τα videos είναι εξαιρετικής ποιότητας και ιδιαίτερα ατμοσφαιρικά, ενώ οι αναπαραστάσεις των χώρων θυμίζουν πραγματικές εικόνες ή φωτογραφίες.

Ο ήχος είναι καλός, χωρίς όμως να αποτελεί κάτι το ιδιαίτερο. Οι ομιλίες των χαρακτήρων παρουσιάζουν περίεργες αυξομειώσεις στην ένταση της φωνής, ωστόσο σε γενικές γραμμές είναι καλές. Υπάρχει επιλογή για να εμφανίζεται κείμενο στην οθόνη σε συνδυασμό με τις ομιλίες, αν και απ' ό,τι κατάλαβα αυτό καλύπτει μόνο τις περιπτώσεις που έχεις απευθείας διάλογο με κάποιον χαρακτήρα.

Ο χειρισμός του είναι σχετικά απλός. Κυκλοφορείς από μέρος σε μέρος μέσω ενός ειδικού χάρτη της Πόλης, στον οποίο θα ανοίγουν νέες τοποθεσίες καθώς θα μαθαίνεις γι' αυτές. Σε καθεμία από τις τοποθεσίες μπορείς να κινηθείς στο εσωτερικό τους, όπως σε ένα κλασικό adventure, ανάλογα με το βέλος κίνησης. Σε κάθε "δωμάτιο" μπορείς να περιστρέφεσαι κατά 360 μοίρες ώστε να έχεις πλήρη θέα του περιβάλλοντος χώρου. Επισημαίνεται ότι όποτε ο κέρσορας



Βρίσκοντας το φίλο σου νεκρό.

αλλάζει σε ένα μικρό παραλληλόγραμμο που δείχνει μία εξώπορτα, μπορείς να φεύγεις από τη συγκεκριμένη τοποθεσία και επιστρέφεις στο χάρτη της Πόλης. Οταν πρόκειται να εξετάσεις κάτι, ο κέρσορας αλλάζει σε μεγεθυντικό φακό, ενώ για να πά-



Το Control Panel του παιχνιδιού. Από εδώ περνάς σε μία σειρά Options.

ρεις κάτι, ο κέρσορας αλλάζει σε μία παλάμη/χέρι. Σημειωτέον, όταν εξετάζεις κάτι, για να επιστρέψεις στην κανονική οθόνη, πρέπει να κάνεις κλικ τον backwards κέρσορα στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης δράσης (όχι της συνολικής οθόνης). Σε αρκετές περιπτώσεις, όταν εξετάζεις κάποιο αντικείμενο, μπορείς να γυρίσεις στην κανονική θέα κάνοντας κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse.

Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει τα περίπου 6/7 της συνολικής, ενώ στο



Δρομάκι της Κωνσταντινούπολης.



Βλέποντας διάφορα στοιχεία, θα ανοίγουν καινούριες τοποθεσίες στο χάρτη σου.

κάτω μέρος της υπάρχει το inventory. Στα αριστερά του inventory βρίσκεται ένας ειδικός φακός με τον οποίο εξετάζεις ένα αντικείμενο παίρνοντάς το από το inventory σου και κάνοντάς το κλικ πάνω του.

Οδηγώντας τον κέρσορα στο επάνω μέρος της οθόνης, αποκαλύπτεις την ειδική μπάρα που περιέχει τα SAVE/LOAD, DISCOVERY, NOTES και PREFERENCES. Στην Discovery screen μπορείς να δεις τις virtual τοποθεσίες που έχεις επισκεφθεί, καθώς και την εισαγωγή και το φινάλε (εφόσον φυσικά το τελειώσεις) του παιχνιδιού. Στο Note screen βλέπεις όλες τις συζητήσεις σου με τους χαρακτήρες που έχεις συναντήσεις, κάτι εξαιρετικά χρήσιμο. Στο Preferences screen ρυθμίζεις διάφορες επιλογές, μεταξύ των οποίων το Captions, που πρέπει να έχεις στο On αν θέλεις να βλέπεις σε κείμενο τις ομιλίες.

Στα πρότυπα των παιχνιδιών της Access, διαθέτει ένα πολύ αξιόλογο Hint system που θα σε καθοδηγεί συνέχεια για το τι μένει να κάνεις, δίνοντάς σου hints σε διάφορα επίπεδα.

Σε γενικές γραμμές, ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι από τα πιο δυνατά σημεία του.



Το password που πρέπει να τυπώσεις για να αποκτήσεις πρόσβαση στην παράξενη μηχανή.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Byzantine είναι από τις καλύτερες που έχω δει σε παιχνίδια του είδους. Οσοι δείτε την εισαγωγή του, θα καταλάβετε περί τίνος πρόκειται. Καταιγιστική δράση σε ρυθμούς ενός θρίλερ που σπάει καρδιές, οπτικές γωνίες, μοναδικές στιγμές από τη ζωή της Πόλης, αλλά και πλήθος ιστορικών στοιχείων που αφορούν στον αποικισμό της περιοχής από τους αρχαίους προγόνους μας και το πέρασμα από εκεί του Μεγάλου Αλεξάνδρου δημιουργούν μία μοναδική χημεία που θα σε καθηλώσει στον υπολογιστή σου για πάρα πολλές ώρες.

Η δράση του είναι αρκετά πλούσια και ενδιαφέρουσα. Πρέπει να εξερευνάς προσεκτικά όλους του χώρους που επισκέπτεσαι, να εξαντλείς όλα τα περιθώρια συζήτησης με τους χαρακτήρες καθώς και να λύνεις τα VR Simulations του Topkapi Museum, της Basilica Cistern, της Βιβλιοθήκης της Εφέσου, του Ναού της Αρτέμιδος, της Αγίας Σοφίας και του φινάλε του παιχνιδιού του Hard Drive.



Επισημαίνεται ότι πρέπει να έχεις αφήσει στο Preferences την επιλογή AutoSaves στο On καθώς θα σου χρειαστεί σε αρκετές τοποθεσίες, όπου το ξάφνιασμα από τη δράση που ακολουθεί δεν θα σου επιτρέπει να αντιδράσεις άμεσα και σωστά.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και των εξερευνήσεών σου θα βρεις δεκάδες μικρά αντικείμενα, μη γνωρίζοντας όμως ποια από αυτά είναι ανεκτίμητης αξίας και ποια όχι. Για να ξεχωρίσεις ποια αυτά είναι πραγματικά και ποια fake, πρέπει να επισκεφθείς τους χώρους όπου αυτά μπορούν να αναγνωριστούν, δηλαδή τους Strampel Collection, Edirne Museum of Ottoman Art και το Selcuk Archaeological Museum.

Ετσι, όταν βρεις ένα αντικείμενο σε έναν κόσμο virtual reality, εάν το on-screen text δείχνει ότι το εν λόγω αντικείμενο ανήκει σε κάποιο από τα τρία προαναφερόμενα μουσεία, θα ξέρεις περί τίνος πρόκειται. Αναζητάς κυρίως τέσσερα αντικείμενα, τα: liturgical fan και diadem, που είναι πραγματικά, και τα ruby ring και golden bust που δημιουργήθηκαν για τις ανάγκες του παιχνιδιού.



Βρίσκοντας το κλειδί για το μαγαζί του θείου του φίλου σου.

Ειδικά στην Αγία Σοφία και το αρχαιολογικό μουσείο μπορείς, μέσω της Audio cassette tours επιλογής, να μάθεις πάρα πολλά πράγματα. Στο Basilica Cistern Simulation πρέπει να μαζέψεις διάφορα αντικείμενα. Αυτά είναι τα εξής: Στο South Ramp τα forceps & rope, στο East Wall το treadmill, στο South West Corner τα τρία engineering supports, στο West Wall τα frame, wooden rod and iron implement, στο Center τα rope & tackle και bronze implement και, τέλος, στο North Wall το frame.

Στο Ephesus Library Simulation πρέπει να αντικαταστήσεις κάποιες



Η σελίδα του παιχνιδιού στο Internet.

λέξεις με κάποιες άλλες. Συγκεκριμένα, αντικατέστησε το thought με το dark, το knowledge με το truth, το wisdom με το year και τέλος το virtue με το sea.

Στο Temple of Artemis Simulation πρέπει να τοποθετήσεις τα silver zodiac sign symbols από τα αριστερά προς τα δεξιά με την εξής σειρά:

1. Pisces
2. Aquarius
3. Capricorn
4. Sagittarius
5. Scorpio
6. Libra
7. Virgo
8. Leo
9. Cancer

Στο Aya Sofya Simulation πρέπει να βρεις τα ακόλουθα αντικείμενα στις εξής τοποθεσίες: Στο Inner Narthex το helmet, στο Upper Gallery τα dividers, στο Apse τα chalice και orb και τέλος στο Lower Gallery το flask.

Τέλος, αφήνω σε εσάς και την περιέργειά σας να ανακαλύψετε το τι ακριβώς είναι το "omphalos".



Προσωπικά δεν είχα σκοπό να αγοράσω το παιχνίδι. Οταν όμως το είδα για τις ανάγκες του περιοδικού, χωρίς καμιά καθυστέρηση πήγα και το αγόρασα. Πιστεύω ότι αξίζει αρκετά.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, μετά την εντυπωσιακή εισαγωγή, βρίσκεσαι στο σπίτι του Emre. Εξερεύνησε προσεκτικά το γύρω χώρο. Κάνε LOOK στο χαρτί με το σχεδιάγραμμα που είναι πάνω στο γραφείο. Κοίτα μέσα στο κουτί που είναι εκεί και πάρε ό,τι βρεις. Πήγαινε στο άλλο δωμάτιο όπως κοιτάς. Στο γραφείο, στα αριστερά όπως μπαίνεις, άνοιξε το blotter και κοίταξε τις φωτογραφίες.

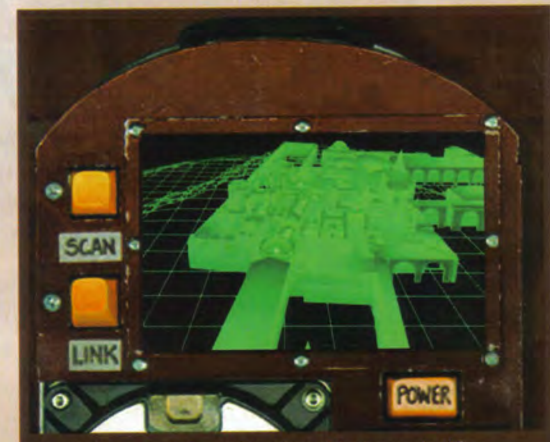
Πάρε τη φωτογραφία του Emre με την κοπέλα. Κατάγραψε προσεκτικά τη σειρά των χρωμάτων που βλέπεις στο νέο σχέδιο. Λογικά κάπου εδώ πρέπει να αρχίσει να χτυπάει το τηλέφωνο. Είναι ο Emre! Σήκωσέ το και άκου τι σου λέει. Αν δεν κατάλαβες δεν πειράζει. Μπορείς να δεις τι σου είπε από τα Notes. Κοίταξε προσεκτικά τα αντικείμενα στο inventory σου. Διάβασε το γράμμα και το άρθρο για την πώληση του Constantine's Diadem. Κοίταξε προσεκτικά και την κάρτα. (Μετακινείς το γράμμα κάνοντας κλικ στο πάνω δεξιά μέρος του ώστε να δεις την κάρτα κ.λπ.) Πάρε επίσης τη φωτογραφική μηχανή. Κοίταξε προσεκτικά σε όλη τη βιβλιοθήκη. Βρες το βιβλίο "The Art of the Carpet" και πάρε το κλειδί που είναι από πίσω του. Διάβασε επίσης τα βιβλία "The Secret History" και "Turkish Teasers". Διάβασε το σημείωμα για τις δίδυμες. Διάβασε επίσης τα "Topkapi" και "Roman Engineering".

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	80
ΣΕΝΑΡΙΟ	97
ΔΡΑΣΗ	85

85



Ενα adventure που ξαφνιάζει, αλλά δυστυχώς δεν βρήκε την κατάλληλη υποστήριξη από τον ειδικό Τύπο και το κοινό. Πρόκειται για μία πολύ ακριβή και φιλόδοξη παραγωγή, που σκοπό έχει να μας γνωρίσει μία σειρά ιστορικών πόλεων. Αξίζει να τη δείτε, αφού είναι γεμάτη αρχαία Ελλάδα.



Και αμέσως μετά ένας virtual world πέρα από κάθε φαντασία.


Η περίφημη γέφυρα του Βόσπορου.

Κατάγραψε προσεκτικά το διάγραμμα για το Hoist. Κοίταξε στα συρτάρια και πάρε τις φωτογραφίες. Οταν ξαναχτυπήσει το τηλέφωνο σήκωσέ το. Είναι πάλι ο Emre. Φύγε από το μέρος όπου είσαι και στο χάρτη του παιχνιδιού κάνε κλικ στο Söleymaniye Mosque. Η συνέχεια επί της οθόνης...

ARMY MEN™



"Κάθε κυρίαρχος στρατός έχει ανάγκη από έναν μεγάλο αρχηγό - ακόμα και αυτοί που είναι πλαστικοί." Αυτό διαβάσαμε στο κουτί του παιχνιδιού και μας έκανε μεγάλη εντύπωση. Ενα παιχνίδι στρατηγικής, στο οποίο ο παίκτης παίρνει το ρόλο ενός στρατού από πλαστικά στρατιωτάκια και εκτελεί αποστολές στα πρότυπα του Commandos, ακουγόταν δελεαστικό ως πρόταση. Ας δούμε λοιπόν αν το Army Men ανταποκρίθηκε στις προσδοκίες μας ή απλώς θα αποτελέσει ένα διακοσμητικό στη βιβλιοθήκη μας.

των Γιάννη Κωστάκη colwyn@compulink.gr & Σωτήρη "Sarge" Μπέλλου

Ηταν μια κρύα νύχτα. Ο στρατιώτης περίμενε στα χαρακώματα - δεν είχε πάρει χαμπάρι το λοχία που στεκόταν δίπλα του.

"Προσοχή, νεοσύλλεκτε, ο πόλεμος δεν είναι παιχνίδι. Από στιγμή σε στιγμή μπορεί να σκοτωθείς, για αυτό τα μάτια σου δεκατέσσερα στη μάχη."

Ο νεοσύλλεκτος γύρισε τρομαγμένος προς το μέρος του λοχία.

"Συγγνώμη, λοχία, αλλά πρέπει να ομολογήσω πως φοβάμαι."

"Τι φοβάσαι, νεοσύλλεκτε, τους Grey, τους Tan ή τους Blue; Καθένα από αυτά τα καθάρματα είναι ένας διαφορετικός πονοκέφαλος.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

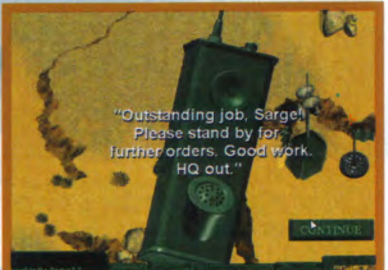


Εμπρός λοιπόν, καλοί μου αλεξιπτωτιστές!

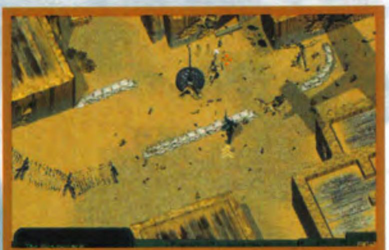
Οι Tan είναι αυτοί που θέλουν να κατακτήσουν τον κόσμο και, αν δεν μπορέσουμε να τους σταματήσουμε, σίγουρα χαθήκαμε όλοι. Μαζί τους οι Blue, που είναι κατάσκοποι και σαμποτέρ, και οι Grey, που είναι οι δυνατότεροι και πιο επιθετικοί. Προσοχή! Ενας Grey, Tan ή Blue είναι καλός μόνο αν είναι νεκρός!"

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ: ΝΑΙ ΜΕΝ, ΑΛΛΑ...

Η πρώτη εντύπωση που αφήνει το παιχνίδι όσον αφορά στα γραφικά είναι θετική. Επειτα από λίγο, όμως, κυριαρχεί η εντύπωση ότι η δουλειά που έχει επιτελεσθεί έμεινε ημιτελής. Καλοσχεδιασμένα sprites και συμπαθητικό τρισδιάστατο σκηνικό μεν, αλλά χωρίς μεγάλο βαθμό λεπτομέρειας και ομαλό animation. Τα backgrounds έχουν σχεδιαστεί όμορφα αλλά συνολικά δεν ξεφεύγουν από τη μετριότητα. Ιδίως αν έχετε δει το -παρόμοιας θεματολογίας- περιβάλλον του Commandos, τα γραφικά του Army Men αναμφίβολα θα σας αφήσουν ασυγκίνητους. Αντίθετα, τα μοντέλα των πλαστικών στρατιωτών πείθουν για τη φύση τους - κάτι που σημαίνει ότι τα χρώματα είναι μουντά και γενικώς μονότονα. Στοιχείο ρεαλιστικό, τη στιγμή που χρησιμοποιούνται για να αποδώσουν πλαστικά



Εξοχη δουλειά, λοχία. Προχώρα στην επόμενη αποστολή.



Ανόητοι, μικροί Tans! Λιώστε!

στρατιωτάκια, αλλά οπτικά φτωχό για computer game. Σε παρόμοια επίπεδα κινείται ο ήχος του παιχνιδιού. Ποιοτικά μέτριο speech (συχνά, αν πάρετε ταυτόχρονα δύο power-up, τα αντίστοιχα speeches "μπλέκονται") και επαναλαμβανόμενη, αν και συχνά όμορφη, μουσική - βασίζεται κυρίως σε στρατιωτικά εμβατήρια.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: ΕΔΩ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΣΚΟΥΡΑ

Στο Army Men λοιπόν, αν έχετε... παρέα, θα τα πάτε καλά. Τι εννοούμε; Η πολυπλοκότητα του χειρισμού φτάνει σε απαράδεκτα επίπεδα, αφού για να κάνετε και την απλούστερη των κινήσεων απαιτούνται τουλάχιστον τρία πλήκτρα. Αφήστε δε που δεν φτάνει μόνο το ποντίκι για τις βασικές κινήσεις, αλλά χρειάζεται και συνδυασμός πλήκτρων.

Τι να πρωτογράψουμε... Ο στρατιώτης σας κινείται στην κατεύθυνση που θα του προκαθορίσετε με τα πλήκτρα 4 και 6 του numeric pad (ή κινώντας το mouse κυκλικά, αντίστοιχα με το πού θέλετε να πάτε), ενώ για να κινηθεί μπρος ή πίσω θα πρέπει να έχετε πατημένο συνέχεια το num 8. Μπερδευτήκατε; Εμείς να δείτε, που θέλοντας να σκοτώσουμε έναν εχθρό, κάναμε γύρω στα 5 λεπτά μέχρι να εξοικειωθούμε με το σύστημα. Κανονικά με το πακέτο θα έπρεπε να δίνουν κι έναν συμπαίκτη δώρο, για να βοηθά στις κινήσεις! Αντίθετα, οι υπόλοιπες επιλογές δεν εφαρμόζονται δύσκολα και, εφόσον είστε συνηθισμένοι με τις εναλλαγές πλήκτρων από άλλα παιχνίδια, δεν θα βρείτε καμία δυσκολία.

ΕΤΑΙΡΙΑ
UBISOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-90MHz, Direct Draw 1MB SVGA, 16MB RAM, Windows 95, Direct X 5.2, Direct Sound συμβατή κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ
Microstar, Κονοπισοπούλου 30, Αμπελόκηποι, τηλ.: 6498974

ΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΗΡΩΑ

Ο ήρωάς σας μπορεί...



...να ελιχθεί ολίγον τι ακροβατικά...



...να οριζοντιωθεί κατ' αυτό τον τρόπο...



...να γονατίσει, ακόμα και....



...να χρησιμοποιήσει πομπό, ώστε να ανιχνεύσει το χάρτη!

GAMEPLAY: ΟΜΟΡΦΕΣ ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ

Εδώ το Army Men δείχνει... χαρακτήρα. Ο στρατιώτης σας δεν είναι μόνος του ενάντια στις σκοτεινές δυνάμεις του... πλαστικού. Αεροπορικοί βομβαρδισμοί, αλεξιπτωτιστές, αναγνωριστικά αεροσκάφη (δίνουν προσωρινά το στίγμα εχθρών και φίλων στον mini map), νάρκες, φλογοβόλα κ.ά. δίνονται υπό τη μορφή power-up και βοηθούν τις εκάστοτε αποστολές του. Παράλληλα ο στρατιώτης σας μπορεί να επιβιβαστεί σε διάφορα οχήματα (το τανκ είναι το κορυφαίο), γεγονός που προσδίδει σχετικό βάθος στο gameplay.

Οι αποστολές επίσης παρουσιάζουν αρκετή ποικιλία. Οι κινήσεις του ήρωά σας εκ πρώτης όψης είναι ελκυστικές, προχωρώντας όμως θα διαπιστώσετε ότι δεν έχουν προσεχθεί ιδιαίτερα. Για παράδειγμα, ο στρατιώτης σας, ενώ μπορεί να ξαπλώσει στο έδαφος, δεν μπορεί να προχωρήσει έρποντας (μα καλά, πού έκανε τη θητεία του;).

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ: ΠΑΝ ΜΕΤΡΙΟΝ ΑΡΙΣΤΟΝ;

Σίγουρα όχι. Λοιπόν, τα πράγματα είναι απλά (α, εμείς είμαστε στρατιωτικοί και τα λέμε τσεκουράτα!): Το παιχνίδι δεν ξεπερνά το μέτριο, και σίγουρα δεν θα θέλατε να περάσετε την ώρα σας με μια μετριότητα. Επίσης, κάτι που μας έκανε πράγματι μεγάλη εντύπωση είναι το γεγονός πως το manual, ενώ αρχικά είναι γραμμένο στα ελληνικά, από μια σελίδα και μετά συνεχίζει με τις οδηγίες να αναγράφονται στα αγγλικά! Βέβαια υπάρχουν θετικά στοιχεία στον τίτλο, αλλά αυτό δεν φτάνει. PC



Η μάχη στη γέφυρα.



Ο "Αδόλφος" των Tan σε αναμνηστική φωτογραφία πριν από τον πόλεμο.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	65
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	55
GAMEPLAY	75

65



Ενα παιχνίδι που σίγουρα θα μπορούσε να είχε προσεχθεί περισσότερο. Ευφυές ως σύλληψη (τα πλαστικά στρατιωτάκια αποτελούν πρωτότυπη ιδέα) αλλά μέτριο ως game.

SIMULATION

Sensible Soccer 98

Το χώρο των παιχνιδιών διαπερνά ένα κύμα νοσταλγίας. Οι εξομοιωτές γίνονται ανάρπαστοι και το Pacman χαμογελάει από το γηροκομείο, στο οποίο είχε αποσυρθεί. Μέσα σε αυτό το κλίμα ένα διάσημο παιχνίδι επιστρέφει, για να διεκδικήσει το χαμένο στέμμα του. Το όνομα αυτού: Sensible Soccer.

του Σπύρου Παράσχη
abyss@compulink.gr

Αν δεν γνωρίζετε το Sensible Soccer, τότε ή εσείς είστε πολύ μικροί ή εγώ έχω γεράσει. Πρόκειται βέβαια για ένα από τα πιο playable ποδοσφαιράκια που κυκλοφόρησαν ποτέ, με κύριο χαρακτηριστικό τη γρήγορη δράση που απεικονιζόταν από μια κάμερα τοποθετημένη πάνω από το γήπεδο, το πολύ εύκολο σύστημα πάσας και τους μικροσκοπικούς παίκτες που έτρεχαν σαν μαμούνια πέρα-δώθε. Το παιχνίδι ήταν σαφέστατα εμπνευσμένο από το προγενέστερο Kick Off, αλλά ήταν ευκολότερο στο χειρισμό και γι' αυτό πιο προσιτό στους περισσότερους παίκτες. Βέβαια, όπως όλοι ξέρουμε, η δημοτικότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών δεν είναι και η σταθερότερη αξία σε αυτήν τη ζωή. Τα καινούρια ποδοσφαιράκια μπήκαν στην εποχή των τρισδιάστατων γραφικών και κέρδισαν τις εντυπώσεις με την εμφάνισή τους. Μπροστά σε τέτοιο ανταγωνισμό τα ανθρωπάκια του Sensible Soccer έκαναν προσωρινά πίσω, ανασυντάχτηκαν και εμφανίστηκαν πάλι στην ολοκαίνουρια έκδοση του 1998.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΙΑ
SENSIBLE SOFTWARE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-133, 16MB RAM, 4x CD-ROM, 23MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ
CD-Media, Γεωργαντά ΙΑ Κηφισιά, τηλ.: 6233906

ΤΟ SENSI ΣΤΟ INTERNET

Στη σελίδα της Sensible Software στον WWW (http://www.sensiblesoftware.com) θα βρείτε πληροφορίες και εικόνες για το παιχνίδι, καθώς και ένα πολύτιμο patch, που σας επιτρέπει να το τρέξετε κάτω από τα Windows 98.



ΤΙ ΕΧΕΙ ΑΛΛΑΞΕΙ;

Εύλογη η ερώτηση, "όλα και τίποτα" η απάντηση. Επιτρέψτε μου να εξηγηθώ. Το Sensible Soccer 98 διατηρεί την όλη αίσθηση των προκατόχων του. Ετσι, ο παίκτης θα βρεθεί πάλι μπροστά σε δισδιάστατα γραφικά που απεικονίζονται από πάνω και μικρούς σε μέγεθος παίκτες που κινούνται με μεγάλη ταχύτητα. Το gameplay επίσης χρησιμοποιεί πάνω-κάτω την ίδια συνταγή: απλός χειρισμός, εύκολο σύστημα πάσας, εκτεταμένη χρήση του φάλτσου και γρήγορη δράση. Παρ' όλα αυτά, η Sensible Software έχει εφαρμόσει αυτήν την παραδοσιακή συνταγή χρησιμοποιώντας σύγχρονα υλικά, στην προσπάθειά της να ανταποκριθεί στο παιχνίδι των εντυπώσεων. Αυτό θα το καταλάβετε από την πρώτη στιγμή, ρίχνοντας μια ματιά στις...



Ο Δανός ποδοσφαιριστής επελαύνει, αποφεύγοντας το τάκλιν του αντιπάλου του.

...ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Ενα από τα χαρακτηριστικά που είχαν συναρπάσει στις παλιότερες εκδόσεις του Sensible Soccer (με αποκορύφωμα το ιστορικό Sensible World of Soccer) ήταν οι πολλές δυνατότητες που πρόσφερε στον παίκτη για να διαλέξει ομάδες, διοργανώσεις και να καταστρώσει τη στρατηγική του. Το Sensible Soccer 98 δεν αρνήθηκε αυτήν την κληρονομιά και αποδεικνύεται εξίσου επαρκές σε αυτούς τους τομείς. Πιο συγκεκριμένα, το παιχνίδι διαθέτει εθνικές ομάδες από όλο τον κόσμο,



Τα replays απεικονίζονται με τρισδιάστατα γραφικά - για να μη μας πουν και παλιομοδίτες...

αλλά τα ονόματα των παικτών δεν είναι τα πραγματικά τους (για παράδειγμα, ο Νικολαΐδης έχει βαφτιστεί Νουκολαΐδης). Εκτός από τους συνήθεις φιλικούς αγώνες, αν θέλετε μπορείτε να διοργανώσετε πρωταθλήματα και κύπελλα, ορίζοντας όλες τις παραμέτρους τους (ομάδες που συμμετέχουν, τρόπος αξιολόγησης κ.λπ.). Τέλος, το παιχνίδι σάς επιτρέπει να επιλέξετε το σύστημα και την αγωνιστική συμπεριφορά της ομάδας σας, δίνοντας ειδικές εντολές σε κάθε παίκτη. Για παράδειγμα, μπορείτε να πείτε στο σέντερ φορ σας να προωθείται προς τα δεξιά όταν η ομάδα επιτίθεται. Το όλο σύστημα λειτουργεί πολύ καλά, γιατί οι παίκτες εφαρμόζουν με ακρίβεια τα συστήματα (μακάρι να μπορούσαν να πουν το ίδιο και οι πραγματικοί προπονητές) και το interface των επιλογών είναι εύχρηστο (σε αντίθεση με το εξαντλητικά αργό αντίστοιχο interface του FIFA 98).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ακολουθώντας το πνεύμα των καιρών, η σχεδίαση των γραφικών δεν βασίζεται σε sprites αλλά σε πολύγωνα. Αν καταφέρετε να παρατηρήσετε τους παίκτες, κάτι όχι εύκολο γιατί κινούνται με μεγάλη ταχύτητα, θα διαπιστώσετε ότι τόσο τα τρισδιάστατα μοντέλα τους όσο και το animation είναι πολύ καλοφτιαγμένα. Τα γήπεδα πάλι δεν εντυπωσιάζουν, κάτι αναμενόμενο, αφού αυτού του είδους η απεικόνιση από πάνω δεν προσφέρεται για σχεδιαστικές πρωτοτυπίες. Κατά τα άλλα, το παιχνίδι διαθέτει μερικές όμορφες λεπτομέρειες στα γραφικά. Οι παίκτες που σφαδάζουν στο έδαφος ύστερα από ένα σκληρό φάουλ, οι ενθουσιώδεις πανηγυρισμοί μετά τα γκολ και η χρη-



Από αυτήν την οθόνη γίνονται οι επιλογές στρατηγικής.

σιμοποίηση πορτοκαλί μπάλας στα χιονισμένα γήπεδα είναι μερικές από τις έξυπνες ιδέες της Sensible Software, που προσφέρουν στην ατμόσφαιρα του αγώνα.

Ο ήχος δεν στέκεται στο ίδιο επίπεδο, χωρίς όμως να ενοχλεί. Ακούγονται οι ιαχές του κοινού, ο ήχος της μπάλας και κάποιες κραυγές των παικτών, ενώ υπάρχει και ένας σχολιαστής που τηρεί πιστά τη ρήση "η σιωπή είναι χρυσός", με αποτέλεσμα να ανοίγει το στόμα του αραιά και πού. Πού να έκανε το ίδιο και η Monica Lewinski...

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Καλές οι βελτιώσεις στα γραφικά και οι νέοι πολυγωνικοί παίκτες, αλλά η "καρδιά" του Sensible Soccer ήταν ανέκαθεν το gameplay. Για αυτόν ακριβώς το λόγο είχα απογοητευτεί, όταν είχα δει το παιχνίδι σε πρώιμο στάδιο ("PC Master", τεύχος 96). Ευτυχώς στην τελική έκδοση διορθώθηκαν πολλές ατέλειες, καθιστώντας το παιχνίδι άξιο συνεχιστή των ιστορικών προκατόχων του.

Ο χειρισμός είναι πολύ απλός και απαιτεί μόνο δύο κουμπιά. Το ένα είναι υπεύθυνο για τις πάσες και τα σουτ (ανάλογα με το πόση ώρα το πατάτε), ενώ το άλλο για τα σπριντ των παικτών (στην επίθεση) και τα τάκλιν (στην άμυνα). Το παιχνίδι κάνει επίσης εκτενή χρήση του φάλτσου, το οποίο επιτυγχάνεται πολύ εύκολα με τη χρήση των πλήκτρων κατεύθυνσης, αμέσως μόλις κάνετε μια πάσα ή ένα σουτ. Ένα άλλο χαρακτηριστικό του Sensible Soccer είναι η πολύ μεγάλη αποτελεσματικότητα των τάκλιν, καθώς και το ότι σας επιτρέπει να καθορίσετε το πού θα στείλετε την μπάλα έπειτα από μία προβολή.

Κατά τη γνώμη μου, εδώ βρίσκεται και το μεγάλο



Το παιχνίδι περιλαμβάνει εθνικές ομάδες από όλη την υφήλιο.

πρόβλημα του Sensible Soccer. Ενώ δηλαδή το gameplay κυλάει ομαλά και γρήγορα, αυτή η παντοδυναμία του τάκλιν καταστρέφει τις όποιες δημιουργικές ιδέες. Είναι πολύ συνηθισμένο να κόβονται οι επιθέσεις σας από τάκλιν αμυντικών, που βρί-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	65
GAMEPLAY	83
ΑΝΤΟΧΗ	70

77



Δεν λυγίζει κάτω από το βάρος της φανέλας των προκατόχων του.

σκονται δέκα-δεκαπέντε μέτρα πίσω σας. Σύντομα, τα παιχνίδια σας θα μεταβληθούν σε θορυβώδεις κλωτσοπατινάδες, που θα εκτυλίσσονται με ασταμάτητο ρυθμό στο κέντρο του γηπέδου.

Η ΕΤΥΜΗΓΟΡΙΑ

Το Sensible Soccer επέστρεψε και οι φανατικοί φίλοι του έχουν κάθε λόγο να είναι χαρούμενοι. Παρ' όλα αυτά το παιχνίδι δεν καταφέρνει να ξεχωρίσει, κάτι απρόσμενο, αφού τα προβλήματά του δεν εντοπίζονται στα γραφικά, όπως θα περίμενε κάποιος εξαιτίας της παρωχημένης απεικόνισης που χρησιμοποιεί, αλλά στο gameplay που υποτίθεται ότι είναι το δυνατό σημείο του. Είναι κρίμα που δεν προσέχτηκαν κάποιες μικρές λεπτομέρειες, που θα έκαναν το παιχνίδι και πάλι κυρίαρχο στο χώρο. Ως έχει, το Sensible Soccer 98 είναι απλά ένα διασκεδαστικό ποδοσφαιράκι - τίποτα περισσότερο και τίποτα λιγότερο. PC

EUROPEAN CLUB EDITION



Εκτός από την έκδοση που είδαμε και σας παρουσιάζουμε, η Sensible Software έχει αναγγείλει για τα μέσα του Σεπτέμβρη την κυκλοφορία της European Club Edition, η οποία θα διαφοροποιείται αρκετά από το Sensible Soccer 98. Ετσι, μέσα σε όλα θα έχει επανασχεδιασμένα γραφικά, βελτιωμένο animation, καινούριο τρόπο εκτέλεσης των πέναλτι, διαφορετικό σύστημα τάκλιν και 200 συλλόγους της ηπείρου μας, συμπεριλαμβανομένων όσων λαμβάνουν φέτος μέρος στις ευρωπαϊκές διοργανώσεις. Ετσι, θα μπορέσει ο αγαπημένος μας αρχισυντάκτης να ξαναζωντανέψει επί της οθόνης αλήστου μνήμης θριάμβους -για παράδειγμα- Βίτεσε - ΑΕΚ, και να βρει την υγειά του...

OUTWARS

Η Microsoft, η γνωστή σε όλους -ανεξαιρέτως- τους ενασχολούμενους με την Πληροφορική εταιρία, δεν κατασκευάζει μόνο λειτουργικά συστήματα και πακέτα λογισμικού αλλά και παιχνίδια (κάτι επίσης γνωστό). Μέχρι τώρα οι τίτλοι της δεν μπορούμε να ισχυριστούμε ότι κατείχαν τα πρωτεία. Μερικοί από αυτούς πέρασαν απαρατήρητοι, ενώ άλλοι απέσπασαν κάποιες θετικές κριτικές, όπως το Bridge Too Far. Στις γραμμές που ακολουθούν, ας δούμε το νέο δημιούργημά της, το Outwars.

του Μανώλη "ΜιμουμαιΤονΜπέλλο" Φουρνιστάκη

Ο μήνας είναι πια Οκτώβριος. Το καλοκαίρι μάς έχει αποχαιρετήσει για τα καλά, τα σχολεία, τα πανεπιστήμια, οι διάφορες σχολές αλλά και οι εργαζόμενοι έχουν μπει πλέον κανονικά στους ρυθμούς της νέας σαιζόν, ενώ όλοι αδημονείτε να φτάσει η Παρασκευή, για να απολαύσετε τα "ελεύθερα" Σαββατοκύριακα. Ολοι; Κι όμως όχι! Ορισμένοι άνθρωποι βρίσκονται και θα βρίσκονται συνεχώς στις επάλξεις της παγκόσμιας αγοράς της Πληροφορικής, για να σας ενημερώνουν για τις εξελίξεις στο χώρο και για τις νέες κυκλοφορίες των παιχνιδιών, οι οποίες αυτό το χειμώνα θα είναι πολλές. Ναι, καλά το καταλάβατε, στο επιτελείο των συντακτών του "PC Master" αναφέρομαι! (Ακούς, Βαγγέλη;)

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Μια και μιλήσαμε για τις νέες κυκλοφορίες των παιχνιδιών, ας αναλύσουμε μία από αυτές, συγκεκριμένα τον τελευταίο τίτλο της Microsoft, το Outwars. Πρόκειται για ένα πολυσύνθετο action game, με σενάριο που εξελίσσεται κινηματογραφικά, όπως στο Wing Commander, με τη βασική διαφορά πώς, εάν δεν κερδίσετε την εκάστοτε πίστα, απλά δεν μπορείτε να συνεχίσετε. Ας προχωρήσουμε όμως στα ενδότερα του τίτλου, για να βάλουμε στο μικροσκόπιο τις λεπτομέρειές του.



Συνομιλίες με το συνάδελφο.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Κάποτε στο απώτερο μέλλον, όταν η ανθρωπότητα τεχνολογικά έχει εξελιχθεί και έχει καταφέρει να αποικίσει μακρινούς πλανήτες και γαλαξίες (αφού η δύσμοιρη η Γη έχει καταστραφεί), ξαφνικά κάποιες αποικίες και διαστημικοί σταθμοί δέχονται επίθεση από άγνωστης προέλευσης δυνάμεις. Εσείς, ενώ μέχρι πριν από λίγο απολαμβάνετε τις χαρές της ζωής σε μία από αυτές τις αποικίες, βρίσκεστε να τρέχετε πανικόβλητοι προς τα σκάφη διαφυγής, φοβούμενοι την αρπαγή σας από τα τερατώδη όντα που σας καταδιώκουν. Φτάνοντας ασφαλείς στα σκάφη διαφυγής, και αφού ξελαχανιάσετε λίγο, σας επιλέγουν για να επανδρώσετε μαζί με άλλους τη νέα ομάδα επίλεκτων πεζοναυτών. Στη συνέχεια μεταφέρεστε σε έναν πλανήτη ονόματι Oasis, προκειμένου να εκπαιδευτείτε. Εκεί θα περάσετε από πέντε εκπαιδευτικές αποστολές, για να εξοικειωθείτε με τα εργαλεία που θα σας παρασχεθούν αλλά και με το χειρισμό. Στην πέμπτη και καθοριστική εκπαιδευτική αποστολή, ο Oasis θα δεχθεί επίθεση από τις εχθρικές δυνάμεις και ύστερα από μία σύντομη μάχη θα αρχίσουν τα ζόρια.

Ετσι ξεκινά η ιστορία του Outwars. Σίγουρα πρόκειται για ένα σενάριο που δεν κατέχει τις δάφνες της πρωτοτυπίας, αλλά ο τρόπος με τον οποίο εισάγεστε στο παιχνίδι δεν είναι από τους πλέον συνηθισμένους. Η συνέχεια επί της οθόνης...



Ενα από τα εντυπωσιακά πλάνα.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός είναι ένα από τα αρνητικά σημεία του Outwars. Τα πλήκτρα που πρέπει να χρησιμοποιήσετε για να αξιοποιήσετε πλήρως τις δυνατότητες του παιχνιδιού είναι, ούτε λίγο ούτε πολύ, 43! Αν η Microsoft νομίζει πως οι χρήστες είναι Spidermen, τότε τι να πω; Βέβαια η χρήση κάποιου gamepad με αρκετά πλήκτρα ή ένας συνδυασμός πληκτρολόγιου και ποντικιού εξομαλύνει αρκετά την κατάσταση. Ολα αυτά βέβαια για να μπορεί ο ήρωας που χειρίζεστε να σημαδεύει προς όλες τις κατευθύνσεις, να επιτυγχάνει μεγάλα άλματα με το jetpack και να αποφεύγει τα εχθρικά πυρά.

Ανάλογα με το είδος της αποστολής σάς διατίθεται ο οπλισμός, που μπορεί να



Μα πού βρίσκομαι;

περιλαμβάνει τουφέκια, laser, νάρκες, κατευθυνόμενους πυραύλους, ρουκετοβόλα κ.ά. Ενδιαφέρον παρουσιάζει η οπτική γωνία υπό την οποία βλέπετε το Outwars. Προσφέρεται οπτική πρώτου προσώπου, όπως στο Quake, ή τρίτου προσώπου, όπως στο Tomb Raider. Δεν τελειώσαμε όμως εδώ. Υπάρχουν ακόμη δύο εναλλακτικές οπτικές γωνίες: αυτή του τρίτου προσώπου αλλά από πιο μεγάλη απόσταση και αυτή της χαρακτηριστικά ονομαζόμενης άποψης ελικοπτέρου, όπου βλέπετε τα πεδία των μαχών πανοραμικά. Προσωπικά δεν με διευκόλυνε.

Εκείνο που θα σας κάνει τελικά να ασχοληθείτε με το Outwars είναι ο τρόπος με τον οποίο εξελίσσεται το σενάριο. Αυτό είναι χωρισμένο σε επεισόδια και, κάθε φορά που ολοκληρώνετε ένα, υπάρχει ένα 3D video που συμπληρώνει την εικόνα του παιχνιδιού. Λαμβάνοντας υπόψη επίσης την άφθονη δράση και τις αδυσώπητες μάχες σώμα με σώμα, δημιουργείται ένας ιδανικός συνδυασμός.

Μη νομίζετε πως στις αποστολές θα είστε μόνοι. Στις περισσότερες θα συμπολεμάτε με έναν ή δύο επιπλέον πεζοναύτες, τους οποίους μπορείτε να επιλέξετε από το roster πριν από κάθε αποστολή. Κάθε πεζοναύτης έχει τη δική του ιστορία και προσωπικότητα. Ετσι, επιλέγετε το συμπολεμιστή που σας ταιριάζει ή όποιον νομίζετε ότι είναι κατάλληλος για την εκπλήρωση της εκάστοτε αποστολής. Οι τελευταίες χαρακτηρίζονται από ποικιλία, αφού μεταξύ άλλων θα αναλάβετε τη συνοδεία σκαφών διάσωσης, την προστασία επιστημόνων και μηχανικών κατά τη διάρκεια επισκευών, ενώ πολλές φορές θα έχετε να αντιμετωπίσετε το χρόνο, να αναλάβετε καταστροφές εχθρικών βάσεων μέσα σε σκοτεινούς κρατήρες (κάτι σαν ΟΥΚ δηλαδή), να διασώσετε πολύτιμες πληροφορίες από τα συντρίμμια συμμαχικών διαστημόπλοιων κ.ά. Αν μη τι άλλο, ακούγεται ιδιαίτερα ενδιαφέρον - και έτσι είναι.

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROSOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133, 16MB RAM, 25MB HDD, 4x CD-ROM drive, SVGA 16-bit color, 28.8K modem για παιχνίδι στο Δίκτυο
ΔΙΑΘΕΣΗ
"Multirama - Γερμανός", Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το έχω ξαναγράψει, και θα συνεχίσω να το κάνω, πως με τις νέες τεχνολογίες δεν μπορούμε να έχουμε άσχημα γραφικά. Στο Outwars, μάλιστα, φτάνουν στο επίπεδο εκείνων του Forsaken, βέβαια με την αντίστοιχη υποστήριξη μιας 3D accelerator κάρτας. Αλλά και χωρίς την παρουσία μιας τέτοιας κάρτας τα γραφικά είναι αρκετά όμορφα, μόνο που καλό θα ήταν να έχετε ένα Pentium 200, για να απολαύσετε ικανοποιητικές ταχύτητες. Ολα τα τρισδιάστατα μοντέλα που συμμετέχουν στο παιχνίδι είναι καλά σχεδιασμένα, με προσεγμένα textures. Οι φωτεινές δέσμες των όπλων είναι εντυπωσιακές και αντανακλώνται στα σημεία που πρέπει, όπως εξίσου εντυπωσιακά είναι τα καυσαέρια που αφήνει το jetpack. Σε γενικές γραμμές, τα γραφικά του Outwars φτάνουν σε υψηλά επίπεδα και δεν είναι λίγες οι φορές που "σκοτώθηκα" χαζεύοντας τις λεπτομέρειές τους.

Ο ήχος επίσης κινείται σε ικανοποιητικά επίπεδα. Μπορείτε να έχετε είτε στερεοφωνικό είτε τρισδιάστατο ήχο, ενώ υπάρχουν εφέ για όλες τις ενέργειες που κάνετε εσείς, οι εχθροί και τα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται. Ειδικά οι ήχοι που βγάζουν οι εξωγήινοι είναι ανατριχιαστικοί, ιδίως όταν είστε μόνοι σε ένα σκοτεινό τούνελ και ακούγονται από μακριά, χωρίς να ξέρετε πού βρίσκονται. Η μουσική είναι κι αυτή ανάλογη του ύφους του παιχνιδιού, έτσι δεν μένει παρά να προκύπτει ένα αρκετά πετυχημένο ηχητικό σύνολο.



Να κοιτάτε πάντα ψηλά.



Μία αραχνούλα...

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οφείλω να ομολογήσω πως, όταν πρωτοπήρα στα χέρια μου το Outwars, δεν ενθουσιάστηκα ιδιαίτερα. "Μία από τα ίδια" σκέφτηκα. Το σενάριο στη βάση του είναι όντως μία από τα ίδια, αλλά ο τρόπος με τον οποίο έχει σχεδιαστεί και σε συνδυασμό με όλα τα ανωτέρω με έκανε να αναθεωρήσω την πρόωρη "καταδίκη" του παιχνιδιού. Χωρίς να φτάνει τα επίπεδα αντίστοιχων τίτλων, οι οπαδοί του είδους θα το συμπαθήσουν.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΗΧΟΣ	90
ΑΝΤΟΧΗ	85

80



Ενα ενδιαφέρον παιχνίδι δράσης, που δεν θα αφήσει ασυγκίνητους τους οπαδούς του είδους.



Ο δρόμος σας δεν είναι στρωμένος με ροδοπέταλα.

USCF Chess

Η σημαντική παραγωγή και κυκλοφορία σκακιστικών προγραμμάτων τον τελευταίο καιρό συνιστά γεγονός ιδιαίτερης σημασίας. Φυσικά δεν θα μπορούσε να αφήσει ασυγκίνητο το περιοδικό αλλά και εμένα ένα πρόγραμμα σχεδόν με την επίσημη σφραγίδα της Σκακιστικής Ομοσπονδίας των ΗΠΑ. Ο λόγος για το USCF Chess, ένα σκακιστικό πρόγραμμα που απευθύνεται στο ευρύτερο κοινό με μια απλότητα που ξαφνιάζει.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
Ομοσπονδιακού μαιτρ με διεθνή βαθμό αξιολόγησης

ΕΤΑΙΡΙΑ
INTERPLAY
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Windows 95, 2x CD-ROM drive, VGA κάρτα γραφικών, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, περίπου 40MB στον σκληρό
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το πακέτο μάς πρόσφερε το κατάστημα "Παπασωτηρίου", Στουρνάρη 35, τηλ.: 3841826

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η Σκακιστική Ομοσπονδία των ΗΠΑ είναι από τις σημαντικότερες του κόσμου, έχοντας μάλιστα μία σημαντική ιδιομορφία: Διαθέτει δικό της σύστημα βαθμολόγησης και αξιολόγησης των σκακιστών, που φυσικά ισχύει μόνο για τα μέλη της Ομοσπονδίας, ενώ στους διεθνείς αγώνες αυτά είναι υποχρεωμένα να ακολουθούν τη διεθνή βαθμολόγηση ΕΛΟ. Το πρόγραμμα τρέχει σε ανάλυση 640x480. Προσέξτε το όσοι θέλετε να το βλέπετε σε full screen γραφικά, καθώς το πρόγραμμα δεν αλλάζει αυτόματα στη συγκεκριμένη ανάλυση, όταν στο desktop σας έχετε μία μεγαλύτερη (δηλαδή πρέπει να το ρυθμίσετε σε αυτή την ανάλυση και μετά να το τρέξετε). Ο χειρισμός του προγράμματος είναι πολύ απλός. Από τη menu bar στο επάνω μέρος του προγράμματος, στο Look and Feel επιλέξτε Full Screen Board. Αυτό θα κάνει την 2D σκακιέρα να καταλάβει το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης, κάνοντας το παιχνίδι πιο λειτουργικό. Στα δεξιά της σκακιέρας υπάρχουν μια σειρά επιλογές άμεσα προσβάσιμες στο χρήστη, συγκεκριμένα οι: New Game, Force Move, Take Back, Switch (Sides), Point & Click (Drag & Drop), Select 3D, Pause και Quit.



Το απίστευτο bug του παιχνιδιού. Όπως μπορεί να καταλάβει και από τη λίστα των κινήσεων ένας σχετικά έμπειρος χρήστης, ο Λευκός δίνει σαχ από το 84 και ο Μαύρος απαντά κανονικά με την κίνηση η7-η5. Το πρόγραμμα όμως δημιουργεί δύο πιόνια, ένα στο η6 και ένα στο η7. Πράγματι απίστευτο.



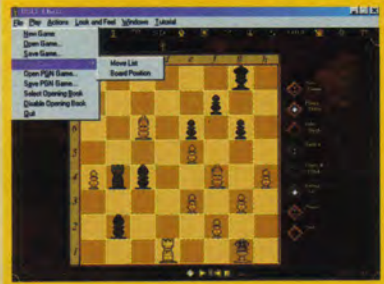
Από τις παρτίδες μεγάλων παικτών που διαθέτει το πρόγραμμα. Εδώ ο Kasparov, παίζοντας η3, υποχρεώνει τον Anand σε εγκατάλειψη.



Μαθαίνοντας τις βασικές αρχές των σκακιστικών θέσεων.



Δοκιμάζοντας μία on-line σύνδεση.



Από τα Pull-down menus του προγράμματος.

Ξεκινώντας μια παρτίδα, πρέπει να ρυθμίσετε το επίπεδο λειτουργίας του προγράμματος. Από το Play μεταβείτε στο Set Engine Strength και δοκιμάστε μία βαθμολογία που να ταιριάζει στη δυναμικότητά σας (το 2500, που έχει ως default, είναι επιπέδου grandmaster!). Μετά πηγαίνετε στο Play/Set Engine Personality. Προς το παρόν αφήστε το στο USCF Chess, αργότερα μπορείτε να δοκιμάσετε και το στιλ ενός μεγάλου πρωταθλητή. Κατόπιν, πάλι από το Play, επιλέξτε Set Time Controls. Για ξεκίνημα μπορείτε να διαλέξετε Minutes/Games και να βάλετε το χρόνο στα 15 λεπτά. Λογικά θα χάσετε, αλλά δεν πειράζει, το ζήτημα είναι να εξοικειωθείτε με τη λειτουργία του προγράμματος. Αν θέλετε, από το Play/Set Game Details ρυθμίζετε τη συνολική λειτουργία του προγράμματος. Τώρα πια δεν έχετε παρά να ξεκινήσετε μία παρτίδα.

Ολα καλά λοιπόν; Δυστυχώς όχι. Καταρχήν, υπάρχει ένα μικρό αλλά αδικαιολόγητο πρόβλημα όταν ο υπολογιστής δίνει σαχ, με το "παράθυρο", που εμφανίζεται και δεν απενεργοποιείται από μόνο του. Στη συνέχεια υπάρχει ένα σοβαρότερο πρόβλημα με τη λειτουργία του Take Back, το οποίο είναι ένας μικρός εφιάλτης. (Πρέπει να πατάτε τα αντίστοιχα βέλη για κίνηση εμπρός ή πίσω στον ειδικό slider που είναι στο κάτω μέρος της οθόνης, καθώς και να πατάτε το stop icon για να σταματήσετε όπου θέλετε.)

Πιο σοβαρό όμως είναι ένα ΑΠΙΘΑΝΟ bug που βρήκα για πρόγραμμα τέτοιου επιπέδου (δείγμα του βλέπετε σε σχετική φωτογραφία), το οποίο δυστυχώς δεν αφήνει να ολοκληρώσετε συγκεκριμένες παρτίδες. Ετσι, αν ένα πιόνι βρίσκεται στην αρχική θέση του στο τετράγωνο Η (ή G στα αγγλικά) και κάνει την κίνηση en passant (δηλαδή κινηθεί δύο θέσεις μπροστά), τότε το πρόγραμμα γεννά ένα πιόνι στη θέση η5 και άλλο ένα στη θέση η6, καταστρέφοντας έτσι το παιχνίδι!!! Πράγματι απίστευτο bug.

Από πλευράς σκακιστικής δύναμης, το Chessmaster 5000 είναι πιο δυνατό, αλλά αυτό δεν το θεωρώ αρνητικό για το USCF Chess, καθώς πιστεύω ότι τα σκακιστικά προγράμματα που προορίζονται για ευρεία κατανάλωση δεν πρέπει να είναι τόσο "έξυπνα" ώστε να αποθαρρύνουν τον απλό χρήστη.

Το Chess Tutorial απευθύνεται κύρια σε αρχάριους παίκτες, επιδιώκοντας να τους μάθει τις βασικές αξίες των σκακιστικών θέσεων.

Το manual του παιχνιδιού είναι ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ από πολλές πλευρές. Πιο σημαντικό θεωρώ το τμήμα που ενημερώνει για το ποιοι έχουν διατελέσει παγκόσμιοι πρωταθλητές, καθώς και για τα βασικά βιογραφικά στοιχεία τους - κάτι παρόμοιο ΔΕΝ έχει κάνει μέχρι τώρα ΚΑΝΕΝΑ άλλο σκακιστικό πρόγραμμα.



Δοκιμάζοντας τις δυνατότητές σας στα τεστ του προγράμματος.

Τέλος, το παιχνίδι παρέχει τη δυνατότητα να παίξετε μέσω του Internet, μέσω modem, αλλά και μέσω δικτύου με άλλους χρήστες. PC

ΠΑΡΤΙΔΕΣ ΠΟΥ ΠΑΙΞΑΜΕ ΜΕ ΤΟ USCF CHESS

Λευκά: USCF
Μαύρα: Chessmaster 5000
1.ε4,γ5 2.Ιζ3,Ιγ6 3.δ4,γχδ4
4.Ιxδ4,η6 5.γ4,Αη7 6.Αε3,Ιζ6
7.Ιγ3,Ιη4 8.Βxη4,Ιxδ4
9.Βδ1,Ιε6 10.Βδ2,Βα5
11.Πγ1,δ6 12.Αε2,Αδ7 13.Ο-Ο,Ιγ5 14.Αθ6,Αxγ3 15.βχγ3,ζ6
16.ζ3,η5 17.ΠΒ1,Πη8
18.ζ4,Αγ6 19.Αθ5+,Ρδ7
20.Αζ7,Ιxε4 21.Βε2,ηχζ4
22.Πχζ4,Ιxγ3 23.Βε6+,Ρδ8
24.ΠΒ2,Βγ5+ 25.Ρζ1,Πθ8
26.Πθ4,Βα5 27.Πθ5,Βα3
28.ΠΒ3,Βxα2 29.Πχγ3,Βxη2+
30.Ρε1,Αζ3 31.Πχζ3,Βxζ3
32.Αε3,Βθ1+ 33.Ρζ2,ΒΒ1
34.γ5,Βγ2+ 35.Ρη3,Βδ1
36.Αζ2,Βδ3+ 37.Ρη2,ζ5
38.Πχζ5,ΒΒ5 39.Αδ4,Βγ6+
40.Ρη1,Πζ8 41.Αη7,Πχζ7
42.Βxζ7,Βε4 43.γχδ6,Βε1+
44.Ρη2,Βε4+ 45.Ρθ3,εχδ6
46.Πζ3,Βxζ3+ 47.Βxζ3,Ργ7
48.Βε4,θ5 49.Βε7+,Ργ6
50.Ρθ4,α5
51.Αζ8,Β6 52.Βxδ6+,ΡΒ7
53.Ρχθ5,Πγ8 54.θ4,Πγ5+
55.Ρη4,Πγ4+ 56.Ρζ3,Πγ3+
57.Ρε2,Πγ2+ 58.Ρδ1,Πγ3
59.θ5,Ρα6 60.θ6,Πθ3
61.θ7,Πθ1+ 62.Ρδ2,Πχθ7
63.Βδ3+,Β5 64.Βη6+,ΡΒ7
65.Βxθ7+,ΡΒ6 66.Βδ7,Β4
67.ΑxΒ4,αχΒ4 68.Ργ2,Ρα6
69.ΡΒ3,Ρα5 70.Ργ4,ΡΒ6
71.ΡχΒ4,Ρα6 72.Ργ5,Ρα5
73.Βα7+ ματ (1-0)

Η μοναδική και πολύ εντυπωσιακή νίκη του USCF.

Λευκά: Chessmaster 5000
Μαύρα: USCF
1.δ4,Ιζ6 2.γ4,γ5 3.δ5,ε6
4.Ιγ3,εχδ5 5.γχδ5,δ6 6.Ιζ3,η6
7.θ3,Αη7 8.ε4,Ο-Ο 9.Αδ3,Β5
10.ΙxΒ5,Ιxε4 11.Αxε4,Πε8
12.Ιη5,θ6 13.Βα4,Αδ7
14.Ιxζ7,ΑxΒ5
15.Ιxδ8,Αxα4
16.Ιε6,Ρθ7 17.θ4,Πγ8
18.θ5,Αε8 19.Πθ4,Ρθ8
20.θχη6,Αζ6 21.η7+,Αxη7
22.Αxθ6,Αxθ6 23.Πχθ6+,Ρη8
24.Ο-Ο-Ο,ΑΒ5 25.Πδθ1,Ρζ7
26.Πθ7+,Ρζ6 27.ζ4,Πη8
28.Π1θ6+,Πη6 29.Πχη6++ ...
(1-0)

Λευκά: USCF
Μαύρα: Chessmaster 5000
1.δ4,Ιζ6 2.η3,δ5 3.Αη2,γ6
4.Ιζ3,Αζ5 5.Ο-Ο,θ6 6.γ4,ε6
7.ΒΒ3,ΒΒ6 8.ΒxΒ6,αχΒ6
9.γχδ5,εχδ5 10.Αζ4,η5
11.Αγ7,Ιζδ7 12.Ιε5,Αε7
13.Ιγ3,Ια6 14.Ιxδ7,Ιxγ7
15.ΙxΒ6,Πα6 16.ΙΒα4,Ιε6
17.Ιγ5,Ιxγ5 18.δχγ5,Αxγ5
19.ε4,δχε4 20.Ιxε4,Αε7
21.Πζε1,Ο-Ο 22.α3,Πδ8
23.Παδ1,Πχδ1 24.Πχδ1,ΠΒ6
25.Β4,Πα6 26.Πδ3,ΑxΒ4
27.αχΒ4,Πα1+
28.Αζ1,Αxε4 29.Πδ8+,Ρη7
30.ζ4,Αδ5 31.Ρζ2,ηχζ4
32.ηχζ4,Πα4
33.Β5,Πχζ4+ 34.Ρε1,ΠΒ4
35.Ρζ2,ΠΒ2+ 36.Ρη3,ΠΒ3+
37.Ρζ2,Πγ3 38.Αε2,Πθ3
39.Ρη1,ΠΒ3 40.Ρζ2,Αε6
41.Βχγ6,Βχγ6 42.Αζ3,γ5
43.Πε8,γ4 44.Πε7,ΠΒ2+
45.Ρη3,Ρζ6 46.Πγ7,Ρε5
47.θ4,Ρδ4 48.Ρζ4,Πθ2
49.Ρη3,Πθ3+ 50.Ρζ2,Πχθ4
51.Ρη3,Πθ3+ 52.Ρζ2,θ5
53.Αη2,ΠΒ3 54.ΑΒ7,γ3
55.Αα6,θ4 56.Αγ8,ΠΒ2+
57.Ρε1,θ3 58.Αxε6,ΠΒ1+
59.Ρζ2,θ2 60.Πδ7+,Ρε5
61.Πε7,ζχε6 62.Πθ7,θ1=Β
63.Πχθ1,Πχθ1 64.Ρη2,Ρζ4
65.Ρχθ1,Ρζ3
66.Ρθ2,γ2 67.Ρθ3,γ1=Β
68.Ρθ2,Βδ2+ 69.Ρθ3,Βθ6++ (0-1)

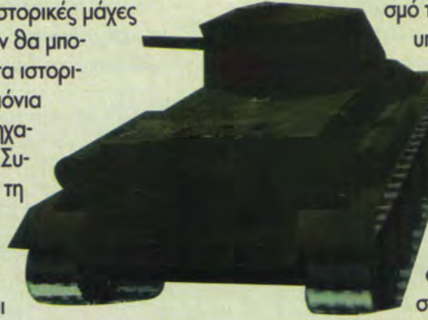
PANZER COMMANDER

Σίγουρα όλοι θα έχετε ακούσει για τα Panzer της Wermacht στο Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και τη σημαντική συμβολή τους στη γερμανική πολεμική μηχανή εκείνη την εποχή. Εφτασε λοιπόν η ώρα να γίνετε κι εσείς διοικητής ενός τέτοιου άρματος μάχης και να λάβετε μέρος σε όλες τις ιστορικές μάχες του Β' Παγκοσμίου.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@hotmail.com

Οι προσομοιωτές αρμάτων μάχης φαίνεται να έχουν πέραση τον τελευταίο καιρό. Μόλις πριν από λίγα τεύχη είχαμε παρουσιάσει το M1 Tank Platoon II, ενώ στα ράφια των καταστημάτων συναντάμε και άλλα τέτοια παιχνίδια. Το Panzer Commander, η πρόταση της SSI, είναι κι αυτό ένας tank sim που, όπως μαρτυρά και ο τίτλος του, έχει ως θέμα τις ιστορικές μάχες του Β' Π.Π. Φυσικά δεν θα μπορούσαν να ξεφύγουν τα ιστορικά Panzer από τα δαιμόνια μυαλά της βιομηχανίας παιχνιδιών. Συνεπώς, φορέστε τη στολή του διοικητή του άρματος με τον Σιδηρούν Σταυρό και πάμε να κάνουμε την περιήγησή μας στα ενδότερα του άρματος με εσάς, αγαπητοί gamers, στη θέση του Panzer Commander.





GAMEPLAY

Το gameplay είναι αρκετό απλό. Οσοι από εσάς έχετε ασχοληθεί με το M1 Tank Platoon II θα βρείτε το Panzer Commander πολύ απλό στο χειρισμό του. Αλλά και οι υπόλοιποι χρήστες δεν θα δυσκολευτείτε καθόλου, καθώς το παιχνίδι συνοδεύεται από ένα κατατοπιστικότατο εγχειρίδιο, στο πίσω μέρος του οποίου θα βρείτε μια κάρτα αναφοράς με όλα τα πλήκτρα που χρειάζεται να γνωρίζετε. Τα πλήκτρα αυτά είναι πολύ λίγα, οπότε μοιραίο είναι να τα θυμάστε εύκολα. Το μεγάλο πλεονέκτημα του Panzer Commander είναι πως ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει joystick τόσο για την οδήγηση του άρματος όσο και για το χειρισμό του ή την πραγματοποίηση βολών, αναλόγως με τον τύπο joystick που διαθέτει.

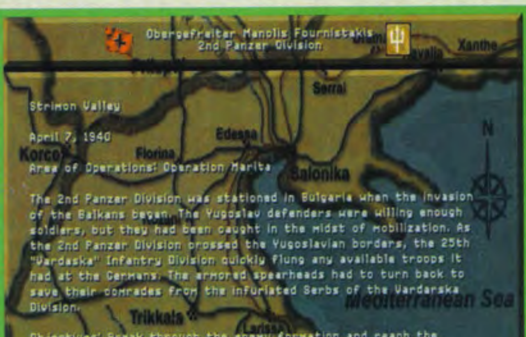
Συναντώνται επίσης κάποιες άλλες ομοιότητες με το M1 Tank Platoon II. Για παράδειγμα, μπορείτε να διοικήσετε το άρμα από όλες τις θέσεις που διαθέτει. Αυτές δεν είναι άλλες από εκείνες του οδηγού, του παρατηρητή, του χειριστή πυροβόλου, του χειριστή πολυβόλου και αυτή του Commander. Τα καθήκοντα σας ως Commander μπορείτε να ασκήσετε ενώ οδηγείτε το άρμα ή ενώ καταστρέφετε τον εχθρό. Επιπλέον, δεν είστε αρχηγός μόνο στο δικό σας όχημα αλλά σε μια ίλη που αποτελείται από 3 Panzer ή -αντίστοιχα- από συμμαχικά οχήματα. Οπότε αναλόγως μπορείτε να κατευθύνετε τις υπόλοιπες δύο μονάδες της ομάδας. Οι αποστολές μπορούν να διεξαχθούν με τη μορφή είτε της ιστορικής εκστρατείας -κοινώς campaign- είτε της single mission -όπου συμμετέχετε σε επιλεγμένες μάχες ιστορικού ενδιαφέροντος- ή σε κάποιες εκπαιδευτικές αποστολές, για να εξοικειωθείτε με το χειρισμό και τις ιδιαιτερότητες των αρμάτων. Στις single missions μπορείτε να επιλέξετε πέραν της γερμανικής τη σοβιετική, την αμερικανική ή την αγγλική πλευρά. Στα campaigns όμως καλείστε να επιλέξετε μόνο μεταξύ των Γερμανών και των Σοβιετικών.



Επέλαση εναντίον στόχων.



Μόλις ολοκληρώνετε τον κύκλο αποστολών στην Πολωνία, σας πέφτει η "κεραμίδα" για την Ελλάδα.



Οι νέες αλλαγές, επί ελληνικού πλέον εδάφους.



Προσέξτε τον "κακό" κατεστραμμένο θύλακα μπροστά.



Αλλος ένας θύλακας έτοιμος να καταστραφεί.

ΕΤΑΙΡΙΑ
SSI
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133MHz, 16MB RAM, Windows 95, 140MB HDD, mouse, SVGA 2MB RAM
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς διέθεσε η CD-Media, Γεωργαντά 1Α Κηφισιά, τηλ.: 6233900

Οποιαδήποτε παράταξη και αν επιλέξετε, θα ακολουθήσετε την ιστορική πορεία μεραρχιών που θα κληθείτε να αναλάβετε. Εάν τα πάτε καλά, θα γνωρίσετε δόξα και τιμές. Αν όχι, τότε θα αποσυρθείτε από την ενεργό υπηρεσία με το στίγμα του αποτυχημένου. Εν ολίγοις, δεν μπορείτε να διαμορφώσετε μια εναλλακτική ιστορική πραγματικότητα. Εάν επιλέξετε τη 2nd Panzer division, έπειτα από τρεις αποστολές επί πολωνικού εδάφους θα δώσετε και δύο επί ελληνικού! Μία στην ελληνοσκοπιανή μεθόριο και μία στο Πολύκαστρο, προ της Θεσσαλονίκης. Μπορώ να γράψω πως οι ελληνικές δυνάμεις με δυσκόλεψαν παρά πολύ, επιβεβαιώνοντας έτσι τη φήμη που είχαν οι Ελληνες και τους ήθελε να είναι μεγάλος μπελάς για τις δυνάμεις του Αξονα. Ε, καλά τώρα, είμαστε φοβερά παιδιά! Το ψεγάδι εδώ ήταν πως οι ελληνικές μονάδες είχαν πολωνικά εθνόσημα (τώρα τι δουλειά είχαμε με τους Πολωνούς, μάλλον μόνο η SSI είναι σε θέση να απαντήσει). Αυτό που μου έκανε αρνητική εντύπωση είναι πως το παιχνίδι δεν υποστηρίζει multiplayer gaming μέσω Internet καθώς και modem-to-modem. Αυτά που υποστηρίζει είναι serial link και LAN. Νομίζω πως, όταν ένας τίτλος θέλει να θεωρείται σύγχρονος, δεν νοείται να μην υποστηρίζει multiplayer στο Διαδίκτυο.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Panzer Commander -με την υποστήριξη της 3Dfx- είναι αρκετά καλά, με προσεγμένα textures και καλοσχεδιασμένες μονάδες με μεγάλη λεπτομέρεια. Ομως έχουν αρκετές ατέλειες, κυρίως κατά την καταστροφή τους, αφού αυτή μοιάζει ψεύτικη, ενώ και οι εκρήξεις των οβίδων δεν ικανοποιούν. Επίσης, πολλά κτίρια, βλέποντάς τα από μακρινή απόσταση, βρίσκονται στον... αέρα. Παρ' όλα αυτά, η αναπαράσταση των τοποθεσιών στις οποίες λαμβάνουν χώρα οι μάχες θυμίζει έντονα τα χαρακτηριστικά κάθε χώρας και τόπου όπου βρίσκεστε.

Ο ήχος, με τη σειρά του, χωρίς να είναι συγκλονιστικός, ικανοποιεί. Το εντυπωσιακό στοιχείο που θα συναντήσετε είναι το γεγονός πως κάθε αντιμαχόμενη πλευρά χρησιμοποιεί τη μητρική της γλώσσα (οι Γερμανοί γερμανικά, οι Σοβιετικοί ρωσικά κ.ο.κ.). Επίσης, στα μενού επιλογών υπάρχει μια όμορφη μουσική υπόκρουση, η οποία δένει απόλυτα με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.



"Φάτε" το προτού σας "φάει".

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Σε γενικές γραμμές, το Panzer Commander είναι ένας τίτλος που ναι μεν δεν μπορεί χαρακτηριστεί κακός, αλλά δεν είναι κι εκείνος που θα σας καθηλώσει με τις ώρες μπροστά από την οθόνη του υπολογιστή.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	91
ΑΝΤΟΧΗ	70

74



Αλλος ένας tank sim με καλό gameplay, αλλά νομίζω πως δεν είναι εκείνος που θα σας κάνει να ξενυχτήσετε.



Τα Panzer εφορμούν. Προσοχή, μπορεί να είστε ο επόμενος!



Φαίνεται να έχει κίνηση ο δρόμος σήμερα...

RAYMAN GOLD

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ο Rayman είναι και πάλι εδώ σε μια χρυσή συλλογή που δεν πρέπει να χάσετε!

Του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr



Ο Rayman επέστρεψε και είναι καλύτερος από ποτέ - μάλιστα έχει περισσότερες πίστες για περισσότερη διασκέδαση. Αν είστε λοιπόν φίλοι της αρχικής, original έκδοσης του Rayman, θα ενθουσιαστείτε με αυτή τη συλλογή. Το Rayman Gold αποτελείται από την αρχική έκδοση συν 24 καινούρια επίπεδα. Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, υπάρχουν "εφόδια" για να μπορέσετε να φτιάξετε δικές σας πίστες και Internet utilities για να συνδεθείτε με τον κόμβο της Ubisoft. Εκεί έχετε τη δυνατότητα να στείλετε τις δικές σας homemade πίστες ή να κατεβάσετε άλλες, που έφτιαξαν επίδοξοι "εργολάβοι".

ΣΕΝΑΡΙΟ

Για όσους δεν ξέρουν την ιστορία του Rayman -υπάρχουν τέτοιοι άνθρωποι;- θα την αναφέρουμε εν συντομία: Στον κόσμο του Rayman, λοιπόν, οι άνθρωποι και η φύση ζούσαν αρμονικά. Το Μέγα Πρωτόνιο ήταν υπεύθυνο για τη διατήρηση της ισορροπίας και της αρμονίας στον κόσμο. Ομως μια αποφράδα μέρα ο βδελυρός Κύριος Μοχθηρός κλέβει το Μέγα Πρωτόνιο και κερδίζει σε μάχη τη νεράιδα Μπετίλα, που έσπευσε να βοηθήσει την κατάσταση. Τα ηλεκτρόνια που έλκονταν από το Μέγα Πρωτόνιο χάνουν τη σταθερότητά τους και σκορπίζονται παντού. Διάφορα παράξενα πλάσματα εμφανίζονται έπειτα από αυτή την καταστροφή και στον κόσμο επικρατεί απόλυτο χάος. Η νεράιδα Μπετίλα χάνει πολλές από τις δυνάμεις της στην εν λόγω μάχη, έτσι φωνάζει τον Rayman να τη βοηθήσει.

Σκοπός λοιπόν του Rayman -και δικός σας- είναι να βρει όλα τα χαμένα ηλεκτρόνια, να τα μαζέψει από όλες τις πίστες-κόσμους και μετά να πάρει πίσω το Μέγα Πρωτόνιο από τον Κύριο Μοχθηρό. Αυτά ισχύουν για το αρχικό Rayman. Στις 24 καινούριες πίστες, ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να μαζέψετε 100 μπλε φούσκες που υπάρχουν, αποφεύγοντας εχθρούς και βρίσκοντας τρόπους να περάσετε

ΕΤΑΙΡΙΑ
UBISOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
IBM PC ή 100% συμβατοί, 486 33MHz, 4MB RAM, Windows 95, 2x CD-ROM ή ανώτερο, DOS version 5.0 ή ανώτερη, 8-bit soundcard, 256 color, VGA ή SVGA, keyboard ή joypad
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς διέθεσε το κατάστημα "Vertigo", αντιπρόσωπος δε είναι η εταιρία Microstar.



Χαρούμενα γενέθλια, Rayman!



Ο Rayman επί το έργον.

από πολλές παγίδες, για να εμφανίσετε το σήμα της εξόδου. Υπάρχει όμως και βοήθεια. Αν κάπου κολλήσετε, μαζεύοντας - ανάλογα με την πίστα- 10 κίτρινες, κόκκινες, χρυσές ή πράσινες φούσκες, πάλι θα βρείτε την πολυπόθητη έξοδο. Κάντε γρήγορα λοιπόν, γιατί ο χρόνος κυλά!

ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Το Rayman δεν χρειάζεται συστάσεις στο θέμα του ήχου και των γραφικών. Μια πανδαισία χρωμάτων σε περισσότερα από 70 σουρεαλιστικά επίπεδα υπόσχονται να μας μαγέψουν. Η καρτούν διάθεση που κυριαρχεί σε συνδυασμό με τους παστέλ χρωματισμούς, ειδικά στον Καραμελένιο Πύργο, θα κάνουν ακόμα και τον πιο δύσκολο gamer αν μη τι άλλο να ευχαριστηθεί από αυτό που βλέπει. Ελευθερώστε λοιπόν τη φαντασία σας, καθώς ο Rayman σας οδηγεί σε ψυχεδελικά τοπία με χιλιάδες χρώματα, μέσα από το Ονειρεμένο Δάσος, τις Σπηλιές των Σκοπ ή τα Γαλάζια Ορη. Η Ubisoft έχει κάνει πολύ προσεγμένη δουλειά στον τομέα των οπτικών εφέ. Τα γραφικά τόσο των sprites όσο και του σκηνικού είναι καλοσχεδιασμένα και πείθουν για αυτό που θέλουν να αποδώσουν. Οι χρωματισμοί έχουν προσεχτεί έτσι ώστε να μην κουράζουν τον παίκτη, η δε κίνηση του ήρωά μας και των εχθρών του είναι πάρα πολύ ομαλή. Υπάρχει μεγάλη λεπτομέρεια



Η κατασκευή μιας πίστας δεν είναι και εύκολη υπόθεση.

παντού. Κάπου στο Ονειρεμένο Δάσος τα λουλούδια λικνίζονται δεξιά-αριστερά καθώς τα φυσά ο άνεμος, ενώ χαρούμενα μανιταράκια παίζουν ανέμελα. Αν για κάποιο λόγο αφήσετε τον Rayman χωρίς να κάνει καμία κίνηση, εκείνος θα σας φωνάξει χτυπώντας το monitor, για να σας ειδοποιήσει ότι πρέπει να κάνετε γρήγορα. Ολα αυτά δείχνουν ότι η εταιρία σκέφτηκε καλά ό,τι αφορά την τέρψη των οφθαλμών μας. Για να δούμε αν όμως έχει γίνει τόσο καλή δουλειά και στο θέμα του ήχου. Χωρίς δεύτερη κουβέντα σας λέμε πως ναι! Υπάρχει μια χαρούμενη διάθεση κι ένα κλίμα ουτοπικό στον Rayman, και σε αυτό συμβάλει πολύ και η μουσική του, με απαλούς τόνους εκεί όπου πρέπει και γρήγορους ρυθμούς όπου χρειάζεται. Θα ακούσετε πολύ όμορφη μουσική και ηχητικά εφέ επιπέδου CD θα συνοδεύουν όλες τις πίστες-κόσμους. Ειδικά στον Κόσμο των Κρουστών η μουσική έχει την τιμητική της (ε, τι Κόσμος των Κρουστών θα ήταν άλλωστε!).

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ & GAMEPLAY

Από θέμα χειρισμού το Rayman δεν έχει κανένα απολύτως πρόβλημα. Δεν υπάρχουν πολύπλοκες κινήσεις ή τίποτα σχετικό. Κατά τη διάρκεια του install -ή και αργότερα, αφού ξεκινήσετε το παιχνίδι- μπορείτε να οριοθετήσετε τα - ελάχιστα- πλήκτρα που κινούν τον ήρωά σας ή να επιλέξετε μεταξύ joystick και joypad. Αν, δε, έχετε ενεργό το joystick την ώρα που κάνετε install το παιχνίδι, θα σας ζητηθεί αυτόματα να το κάνετε calibrate.

Σε ό,τι αφορά το gameplay, το παιχνίδι είναι απόλυτα εθιστικό. Θα βρεθείτε αντιμέτωποι με περισσότερους από 50 διαφορετικούς εχθρούς, που, όπως ισχυρίζεται η εταιρία, έχουν AI (Artificial Intelligence) και μαθαίνουν τον τρόπο παιξίματός σας για να σας αντιμετωπίσουν. Επίσης, πολλά power-up είναι στη διάθεσή σας για



Η αρχική οθόνη του παιχνιδιού με τα options.

να δώσετε ένα γερό μάθημα στις στρατιές του Κύριου Μοχθηρού, όπως η Ιπτάμενη Γροθιά, το Ελικόπτερο και άλλα τέτοια. Βέβαια ουδέν καλό αμιγές κακού - και το κακό στην υπόθεση Rayman Gold είναι ότι είναι πάρα πολύ δύσκολο. Ειδικά τα καινούρια επίπεδα θα σας παιδέψουν αρκετά. Αλλά όλα αυτά διορθώνονται, αφού το παιχνίδι, όπως προαναφέραμε, είναι αρκετά εθιστικό και, παρ' ότι στην αρχή θα δυσκολευτείτε, έπειτα από λίγη προσπάθεια τελικά θα τα καταφέρετε.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Rayman Gold πράγματι αποτελεί ένα χρυσό κομμάτι. Οσοι δεν έχουν αγοράσει την πρώτη έκδοση είναι μια καλή ευκαιρία να αποκτήσουν αυτή, που προσφέρει πολύ περισσότερα. Είναι ίσως ένα από τα καλύτερα platform που υπάρχουν για το PC και δεν θα πρέπει να λείπει από τη συλλογή κανενός gamer που είναι οπαδός τέτοιου είδους παιχνιδιών. PC

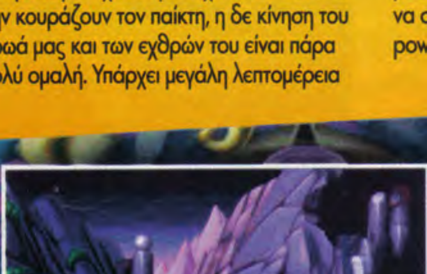
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85

92

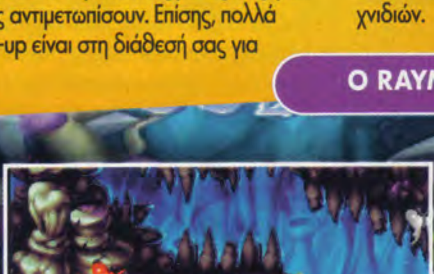


Ενα παιχνίδι που δίχως άλλο θα αγαπήσετε!

O RAYMAN ΕΧΕΙ ΤΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ:



εκσφενδονίσει την ιπτάμενη γροθιά...



...να κρεμαστεί ή ακόμα και να...



...πετάξει!

Addiction pinball

Μόλις είχα σβήσει τον υπολογιστή μου, έχοντας ασχοληθεί με το demo ακόμα ενός 3DFX παιχνιδιού. Τα γραφικά και ο ήχος ήταν όπως ακριβώς τα περίμενα: next gen. και άκρως εντυπωσιακά. Ομως, ακόμα και έπειτα από τρεις ώρες παιχνιδιού, ένιωθα ένα κενό μέσα μου να μεγαλώνει επικίνδυνα. Ο ρομαντικός gamer που όλοι κρύβουμε προσεκτικά είχε ξυπνήσει και διαμαρτυρόταν: "Μα καλά, αυτό είναι όλο; Γραφικά, ήχος και τελειώσαμε; Θέλω κάτι έντονο, κάτι συναρπαστικό, κάτι που να έχει gameplay που να με εθίσει! Και γρήγορα!" Το μάτι μου έπεσε σε ένα CD που έφερε το όνομα Addiction Pinball. Το είχα παραλάβει εδώ και ημέρες για το σχετικό review, το οποίο και ανέβαλλα συνεχώς. Περιττό να αναφέρω ότι ύστερα από λίγες στιγμές είχα απορροφηθεί πλήρως. Το Addiction Pinball είναι τόσο εθιστικό όσο υποστηρίζει το όνομά του!

του Σωτήρη "Addicted" Μπέλλου

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROPOSE/TEAM 17
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95 ή Windows NT 4.0, 16MB RAM, P 75MHz, DirectX 5.0, 10MB στο σκληρό, SVGA 1MB συμβατή με DirectX 5.0, κάρτα ήχου συμβατή με Direct X5.0
ΔΙΑΘΕΣΗ
"CD Media", Γεωργαντά 1Α Κηφισιά, τηλ.: 6233900

Η Micropose δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις. Είναι από τις λίγες εταιρίες που το όνομά τους αποτελεί ισχυρό φερέγγυο για τα παιχνίδια που κυκλοφορούν. Η Team 17 είναι η εταιρία που, για όσους δεν γνωρίζουν, μας έχει προσφέρει το υπέροχο Worms. Οταν λοιπόν αυτά τα δύο software houses αποφασίσουν να συνεργαστούν, το αποτέλεσμα δεν μπορεί παρά να είναι θετικό. Ας δούμε λοιπόν γιατί το Addiction Pinball κατορθώνει να επιβεβαιώσει το εν λόγω συμπέρασμα.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Τα γραφικά του pinball τραπεζιού είναι άψογα.

GAMEPLAY: ΜΑ PINBALL ΣΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΜΑΣ;

Οσοι έχουν ασχοληθεί κατά καιρούς με το δημοφιλές αυτό... σπορ είναι σίγουρο ότι θα απαντήσουν καταφατικά. Τα pinball games προσφέρουν τρομερή ταχύτητα και πρωτοφανή εθισμό στο gameplay, ενώ απαιτούν αστραπιαία αντανακλαστικά και γρήγορη σκέψη. Το Addiction προσφέρει όλα τα ανωτέρω χαρακτηριστικά σε πολύ μεγαλύτερο βαθμό.

Μπορείτε να παίξετε σε δύο διαφορετικά virtual μηχανήματα, το Worms και το World Rally Fever. Στο πρώτο, όπως θα περιμένατε, παρουσιάζονται και οι συμπαθείς μας σκώληκες από το ομώνυμο παιχνίδι της Team 17. Θα ακούσετε τις γνωστές φωνούλες τους να σας ενημερώνουν για τα διάφορα features, να σας προειδοποιούν όταν επιχειρήσετε να κλέψετε (βλ. tilt) αλλά και να απογοητεύονται όταν χάνετε. Παράλληλα, τα features του παιχνιδιού (δηλαδή οι επιπλέον λειτουργίες που προσφέρει, όπως οι bonus μπίλιες, οι έξτρα πόντοι, τα combos κ.ά.) είναι εμπνευσμένα από το αυθεντικό Worms. Καθώς προχωράτε στο παιχνίδι, θα εμφανίζονται αποστολές (!) που θα πρέπει να εκπληρώσετε, με σκοπό -τι άλλο;- το ανώτατο σκορ. Οι αποστολές φυσικά δίνονται με τη μορφή στόχων στο ψηφιακό περιβάλλον, τους οποίους θα πρέπει να πετύχετε με τις μπίλιες σας - υπάρχουν όμως και μερικές εκπλήξεις! Το World Rally Fever είναι



Τέρμα τα κέρματα στα "ουφάδικα". Το Addiction θα σας κερδίσει για πάντα.



Μόλις πετύχαμε ένα δύσκολο combo.



Φρενίτιδα!!!



Μπορείτε να ξεπεράσετε το σκορ μου; Οχι, πείτε μου, μπορείτε;



Αυτή η οπτική είναι ιδανική για τους... εμ... οριζοντιωμένους τύπους!

Βασισμένο σε αγώνες ταχύτητας. Σκοπός σας είναι να τερματίσετε πρώτοι, μέσα από πολλά και δύσκολα επίπεδα. Βέβαια θα απορείτε για το είδος της σχέσης μεταξύ ενός pinball κι ενός racing game. Λογικό, οπότε ας δούμε αναλυτικά τι συμβαίνει. Στο Βόρειο μέρος της οθόνης υπάρχει ένα παράθυρο που απεικονίζει έναν αγώνα δρόμου. Οσο εσείς προχωρείτε στο φλιπεράκι χωρίς να χάνετε, το αυτοκίνητό σας συνεχίζει τον αγώνα. Μόλις χάσετε το αυτοκίνητο θα χάσει τον έλεγχο, καταλήγοντας εκτός συναγωνισμού και δρόμου - στο αντίστοιχο παράθυρο του Worms τραπεζιού παίζεται το αυθεντικό Worms!!! Τα πλέον εντυπωσιακά είναι τα features του τραπεζιού, που προσφέρουν επιπλέον επιτάχυνση, αλλαγές ταχυτήτων (!), turbo, καταδίωξη από την αστυνομία και δεκάδες ακόμα λειτουργίες, που κάνουν το παιχνίδι διασκεδαστικό μέχρι... εσχάτων.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του είναι ό,τι καλύτερο για το είδος. Διατίθενται σε τρεις υψηλές αναλύσεις (640x480, 800x600, 1.024x768), σε 256 ή 65.536 χρώματα και εντυπωσιάζουν με τη λεπτομέρειά τους, ακόμα και στο χαμηλότερο επίπεδο detail (υπάρχουν τα Low, Medium και High). Τα χρώματα είναι υπέροχα, ζωηρά και συμβάλλουν στο γενικώς... χαρούμενο κλίμα που προωθεί το παιχνίδι. Θετικά είναι και τα διάφορα μικρο-εφέ που συνοδεύουν κάποιες έξτρα λειτουργίες, με χρώματα που γεμίζουν την οθόνη. Οσο για την ταχύτητα, καταιγιστική! Θα πρέπει να είστε διαρκώς συγκεντρωμένοι στο παιχνίδι σας, με τα αντανακλαστικά σας στο ακέραιο, για να ελπίζετε σε high score - εξομοιώνεται άψογα ένα πραγματικό pinball μηχάνημα. Εκτός του κλασικού και πάντα επίκαιρου gameplay, το δυνατότερο σημείο του παιχνιδιού είναι ο ήχος του, με όμορφα μουσικά κομμάτια (διαφορετικά για κάθε τραπέζι, ειδικά το rock στο World Rally Feaver είναι πολύ "hot") και πετυχημένα ηχητικά εφέ. Ομως στους φανατικούς των pinballs στα arcade rooms η μουσική θα φανεί μάλλον ενοχλητική. Χαμηλώστε οπωσδήποτε το volume από το Configure του παιχνιδιού. Διαφορετικά τα "μπλιπ", "μπονγκ", "τινγκ" και οι υπόλοιποι ήχοι, στους οποίους είστε σίγουρα πλήρως εθισμένοι (χρειάζεστε αμέσως αποτοξίνωση), μάλλον θα σας λείψουν, αφού η δυνατή μουσική τους υπερκαλύπτει.

PINBALL-MANIA

Η συγκεκριμένη φράση αποδίδει στην εντέλεια την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο. Κλασικό gameplay με υπέροχα γραφικά και τρομερή ταχύτητα θα σας κρατήσουν απασχολημένους για ώρες. Αν είστε φανατικός των pinball μηχανημάτων, τρέξτε να προλάβετε. Αν είστε καινούριος στον... ευγενή αυτό χώρο, το Addiction Pinball θα σας αποδείξει πόσο λάθος κάνατε που δεν ασχοληθήκατε με παρόμοια παιχνίδια στο παρελθόν. PC

ΤΟ SUPER... ΠΡΟΒΑΤΟ

Τα έξτρα του παιχνιδιού είναι εκπληκτικά. Εδώ, έπειτα από ένα χτύπημα -και αρκετή τύχη- ενεργοποιείται ένα mini arcade, όπου θα πρέπει να μαζέψετε bonuses, οδηγώντας το super sheep μακριά από τους βράχους (δείτε την οθόνη στο βάθος)





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	91
ΑΝΤΟΧΗ	84

87



Ενα "φλιπεράκι" σπίτι σας!

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ TILT;



Για όσους δεν γνωρίζουν από pinballs, σημειώστε ότι το tilt είναι η τιμωρία του παιχνιδιού στον παίκτη που το παρακάνει με το κούνημα του τραπεζιού. Πολλές φορές, κουνώντας το τραπέζι (nudge) ένας παίκτης μπορεί να γλιτώσει μια μπίλια που αρχικά φαινόταν χαμένη, να την απελευθερώσει αν έχει σφηνώσει σε κάποιο σημείο, να αλλάξει ελαφρώς την πορεία της κ.ά. - το nudge εξομοιώνεται και στο Addiction.

Με το tilt τα flippers ακινητοποιούνται για λίγα δευτερόλεπτα, με καταστροφικά -για την μπίλια και το σκορ σας- αποτελέσματα.

SEVEN KINGDOMS
ANCIENT ADVERSARIES



Κατά την τακτική που ακολούθησε και στο Capitalism, η Enlight Software εκδίδει τη βελτιωμένη έκδοση του Seven Kingdoms, έξι μήνες μετά την κυκλοφορία του. Τα Βασίλεια έγιναν στο μεταξύ δέκα. Τι συμβαίνει, λοιπόν, όταν στην ιστορικοφανταστική σαλάτα που ήταν το Seven Kingdoms προσθέσουμε τρία νέα Βασίλεια και κάνα δυο έξτρα χαρακτηριστικά ως καρυκεύματα στη βασική συνταγή; Εχουμε τον ορισμό της "μία από τα ίδια" γεύσης. Για να μη σας κοπεί η όρεξη, πρέπει να τονιστεί πως το Ancient Adversaries είναι μάλλον upgrade παρά sequel του πρώτου παιχνιδιού. Αν ήταν εφαρμογή, θα της ταίριαζε το όνομα Seven Kingdoms 1.1 (ή 1.2 το πολύ). Για αυτό το λόγο μπορεί κάποιος να αναβαθμίσει δωρεάν το αυθεντικό Seven Kingdoms μέσω Internet. Θα πρέπει λοιπόν να αναφερθούμε επιγραμματικά στα βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.

του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr

Το Seven Kingdoms: Ancient Adversaries, που κυκλοφορεί ως μεμονωμένο game αντικαθιστώντας το παλαιότερο, είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής πραγματικού χρόνου που διαφοροποιείται από τα υπόλοιπα, ως προς τη λεπτομέρεια που δίνει στον κόσμο όπου διαδραματίζεται. Οι μονάδες και οι υπήκοοί σας έχουν ιδιαίτερα φυλετικά χαρακτηριστικά και ένα είδος συναισθημάτων απέναντι στα τεκταινόμενα στον κόσμο αυτό, τα οποία επηρεάζονται από τις αποφάσεις σας και από αυτές των αντίπαλων λαών και βασιλιάδων. Ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει τη διπλωματία, το εμπόριο, τη στρατιωτική ισχύ, ακόμα και την κατασκοπία σε συνδυασμό κατάλληλο για να πετύχει το σκοπό του, ανάλογα με την περίπτωση. Ξεκινώντας από ένα μικρό χωριό πρέπει να εξορύξει πρώτες ύλες, να τις τροποποιήσει σε εργοστάσια, να ανοίξει εμπορικούς δρόμους με καραβάνια και πλοία, να χτίσει "πύργους της σοφίας" για τους επιστήμονες καθώς και πολεμικές μηχανές που θα αναπτυχθούν με τη βοήθειά τους, να στρατολογήσει και να εκπαιδεύσει άνδρες στα φρούρια αλλά και να ναυπηγήσει πλοία για εμπόριο και αποβάσεις, επηρεάζοντας παράλληλα τους γύρω πληθυσμούς, για να κερδίσει την εύνοιά τους. Ιδιαίτερα αναπτυγμένο είναι το κατασκοπευτικό σύστημα, που σας επιτρέπει από την κλοπή στρατιωτικών μυστικών έως την υποκίνηση εξεγέρσεων και την απόπειρα δολοφονιών. Στους κόσμους του Seven Kingdoms υπάρχουν διάσπαρτα κρησφύγετα υποχθόνιων τεράτων, που κρατούν τους scrolls of power στα χέρια τους. Αν τα νι-

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Το user interface του Ancient Adversaries μέσα σε πόλεις και κτίσματα.

κήσετε, θα μπορέσετε να χτίσετε ναούς και να φέρετε στον κόσμο, μέσω επίμονων επικλήσεων το "Θεϊκό Πλάσμα" ("Greater Being" ονομάζεται) που αντιστοιχεί στον πολιτισμό σας.

Η δράση εκτείνεται γύρω από όλα αυτά τα στοιχεία κι έχει αρκετά μεγάλο βάθος. Το Ancient Adversaries δεν είναι σε καμία περίπτωση το παιχνίδι των φανατικών του Red Alert, αφού θα σας πονοκεφαλιάσει με ένα σωρό μικρά και μεγάλα προβλήματα που χρήζουν αντιμετώπισης και θα σας αγχώσει σχετικά με τη στρατηγική που πρέπει να ακολουθήσετε.


Επίθεση σε ένα Frythan Lair, το οποίο στη συγκεκριμένη περίπτωση κατοικείται από σαυροειδή.


Απόβαση σε ένα αφιλόξενο, παγωμένο νησί. Πού είναι οι εχθροί;

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	77
GAMEPLAY	82
ΑΝΤΟΧΗ	71

79



Ξαναζεσταμένο game με ολίγη από νέες φυλές για το σερβίρισμα. Το Ancient Adversaries ως upgrade δεν προσφέρει τίποτα το ουσιαστικό στο Seven Kingdoms, αν και διορθώνει κάποιες ατέλειές του. Προτιμήστε το, αν σας αρέσει η δράση του Civilization (και των Civilization clones).

ΕΤΑΙΡΙΑ
ENLIGHT / INTERACTIVE MAGIC

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 75MHz, 16MB RAM, 35MB disk space, 2x CD-ROM, 800x600x256 SVGA, Windows soundcard, DirectX 5.0, υποστήριξη παιχνιδιού σε δίκτυο και μέσω Internet

ΔΙΑΘΕΣΗ
"CD-Media", Γεωργαντά 1Α Κηφισιά, τηλ.: 6233900

Αν, δε, επιλέξετε εξαρχής την προσφιλέστατη σε ανάλογα παιχνίδια τακτική της διά της βίας επίλυσης των προβλημάτων, το πιθανότερο είναι να παρακολουθήσετε την επικράτειά σας να καταρρέει από τις εξεγέρσεις των χωρικών (όχι, παίζουμε). Από την άλλη, όσοι αρέσκονται στο βάθος, τις πολλές λειτουργίες και την πολυπλοκότητα έχουν βρει το παιχνίδι τους.

ΤΑ ΝΕΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Το σημαντικότερο από τα νέα στοιχεία είναι η ύπαρξη τριών νέων λαών, βασιλείων και -κατ' επέκταση- Θεϊκών Πλασμάτων. Πλάι στους γνώριμους από πριν Έλληνες, Πέρσες, Μάγιας, Νορμανδούς, Ιάπωνες, Κινέζους και Βίκινγκς έχουν προστεθεί οι Ζουλού, οι Ινδοί και οι Αιγύπτιοι, σε μία προσπάθεια να εκπροσωπηθεί πληρέστερα ο πολιτισμός των αρχαίων λαών.

Τα γραφικά είναι ακριβώς ίδια με εκείνα του original, περιλαμβάνοντας λεπτομερή αλλά μέτρια απεικόνιση στις μάχες σε τρεις αναλύσεις, με τη διαφορά ότι σε αυτή την έκδοση περιλαμβάνονται παγωμένοι αλλά και έρημοι τόποι αντί του ειδυλλιακού ανοιξιάτικου τοπίου. Δεν έχει προβλεφθεί, παρά την επισήμανση από τους gamers, η διαφορετική απεικόνιση χωρικών και στρατιωτών, για να ξεχωρίζουν μεταξύ τους. Έχουν προστεθεί νέοι τύποι τεράτων (τα γνωστά μας Frythans) και ορισμένοι εξαιρετικά απίθανοι όπως οι Karrotens, που είναι μεταλλαγμένα καρότα (!) τεράστιων διαστάσεων (μου φαίνεται πως οι developers έχουν αρχίσει να χάνουν τον μπούσουλα).

Η ΕΤΥΜΗΓΟΡΙΑ

Συνολικά σε όσους άρεσε το Seven Kingdoms, η αναβάθμιση θα τονώσει το ενδιαφέρον τους. Σε όσους, πάλι, το παιχνίδι είναι άγνωστο, προσφέρεται η ευκαιρία να δοκιμάσουν έναν αξιόλογο σε σύλληψη και εκτέλεση τίτλο στρατηγικής, βγαλμένο από τη σχολή του Civilization.

PC

GREATER BEINGS

Για να καλέσετε το Greater Being κάθε φυλής θα πρέπει να χτίσετε το ανάλογο Seat of Power, αφού εξολοθρεύσετε τη φωλιά μίας οποιασδήποτε ομάδας Frythans.


Jing Nung, Κινέζοι: Ο ιπτάμενος κινέζικος δράκος θα αποκαλύψει μεγάλο μέρος της περιοχής και θα επιτεθεί με φωτιά στους αντιπάλους σας.


Phoenix, Έλληνες: Ο φοίνικας, το μυθικό πουλί που ξαναγεννιέται από τη στάχτη του, θα αποκαλύψει μεγάλο μέρος της αντίπαλης περιοχής αλλά και το περιεχόμενο των εχθρικών χωριών και κτισμάτων, απαλλάσσοντας τους κατασκόπους σας από αυτή την επικίνδυνη δουλειά.


Lord of Healing, Πέρσες: Αυτή η θεότητα (μοιάζει με άγγελο με φέσι) θα θεραπεύσει κάθε στρατιώτη ή πολεμική μηχανή σε κάποια ακτίνα γύρω από το σημείο όπου ρίχνει το θεραπευτικό spell του.


Dragon, Νορμανδοί: Ίσως το πιο αδύναμο Greater Being, καθώς δεν έχει άλλες ικανότητες από το να επιτίθεται στους αντιπάλους του με fireballs.


Mind Turner, Ιάπωνες: Ο τρομερός στην όψη Ιάπωνας θεός θα ασκήσει τη δύναμή του προκειμένου να πέσει το φρόνημα και η πίστη των αντιπάλων σας στο βασιλιά τους. Επηρεάζονται όλες οι δυνάμεις σε κάποια ακτίνα.


Kukulkan, Μάγιας: Αυτό το παράξενο και ακαθόριστο πλάσμα έχει τη δύναμη να ανεβάζει κατακόρυφα τις ικανότητες των Μάγιας πολεμιστών, όταν του ζητηθεί κάτι τέτοιο.


Thor, Βίκινγκς: Ο "κεραυνοβόλος" θεός των Σκανδιναβών έχει τη δύναμη να φέρνει καταιγίδες (χρήσιμες μόνο στο να σβήνουν φωτιές) και να εξαπολύει τρομερούς ανεμοστρόβιλους στα εχθρικά κτίσματα και χωριά.


Isis, Αιγύπτιοι: Ως θεά της γονιμότητας, η Ισιδα θα αυξήσει κατά πέντε σε κάθε κλικ του mouse τους κατοίκους ενός επιλεγμένου χωριού, λύνοντας προβλήματα υπογεννητικότητας.


Djini, Ινδοί: Όταν καλέσετε το τζίνι, αυτό δεν θα σας εκπληρώσει τρεις επιθυμίες, ως είθισται, αλλά θα προκαλέσει το φόβο στους αντιπάλους σας, κάτι που μεταφράζεται σε αυξημένες πιθανότητες να αυτομολήσουν σε εσάς.

UNREAL

Του Βασίλη "Pioneer" Τούλια

Τελικά άλλο να σου το λένε και άλλο να το βλέπεις με τα ίδια σου τα μάτια. Στη δε περίπτωση του Unreal, ακόμη κι αν το δεις, θα δυσκολευτείς να το πιστέψεις! Τόσο εκπληκτικό είναι αυτό το παιχνίδι. Ενα σας υπόσχομαι: Αφού το αρχίσετε, δεν θα ησυχάσετε μέχρι να το τελειώσετε. Αλλά αρκετά φλυαρήσαμε, ας ξεκινήσουμε λοιπόν την ανάλυση εξετάζοντας πρώτα από όλα τα:

ΓΡΑΦΙΚΑ

Αλλωστε εκεί είναι που το παιχνίδι "δίνει ρέστα"! Η τεχνολογία αιχμής έχει χρησιμοποιηθεί στο έπακρο για να φτιαχτεί η graphics engine του Unreal, που όμοιά της δεν έχετε ξαναδεί και ούτε πρόκειται να συναντήσετε ξανά τουλάχιστον για τα επόμενα δύο χρόνια. Η εταιρία παραγωγής του Duke Nukem Forever σίγουρα πήρε τη σωστή απόφαση, όταν διέλυσε το συμβόλαιό της με την ID, να χρησιμοποιήσει την engine της Epic Megagames. Ενα παραλήρημα εικόνων εκπληκτικής ομορφιάς και λεπτομέρειας και μια πανδαισία χρωμάτων θα γεμίσουν την οθόνη του υπολογιστή σας από την πρώτη στιγμή και είναι εγγυημένο ότι θα σας μαγέψουν... Τα monsters του παιχνιδιού είναι καλοσχεδιασμένα, με προσοχή στη λεπτομέρεια και διαθέτοντας ιδιαίτερα αναπτυγμένη νοημοσύνη (κάτι που είχαμε πολύ καιρό να δούμε σε παιχνίδια του είδους αλλά και γενικότερα).

Πρώτη φορά βλέπω monster να κάνει strafing και rolls για να αποφύγει τα πυρά μου, καθώς επίσης να κρύβεται πίσω από τοίχους και να με πυροβολεί. Οπως καταλαβαίνετε, αυτό προσθέτει στη δυσκολία αλλά παράλληλα κεντρίζει το ενδιαφέρον του παίκτη. Οσο για το ρεαλισμό, έχοντας συμπληρώσει αρκετά οκτάωρα παίζοντας Unreal, μπορώ να αναφέρω ότι με δυσκολία βρήκα ένα και μοναδικό bug (έχει να κάνει με τα πτώματα σε elevator), ενώ οι πρωτοτυπίες, πιστέψτε με, είναι πολύ πολύ περισσότερες...



ΗΧΟΣ

Μια τόσο μεγάλη παραγωγή σίγουρα δεν θα μπορούσε να υστερεί στον τομέα του ήχου. Η ηχητική επένδυση του Unreal είναι άριστης ποιότητας και αποτελεί το πρωταρχικό στοιχείο που εισάγει στη μυστηριακή ατμόσφαιρά του. Υπάρχει πληθώρα από background music themes που εναλλάσσονται, ώστε να αντανακλούν τη δράση αλλά και την πρόοδο του παίκτη. Τα sound effects βρίσκονται στα ίδια υψηλά επίπεδα, χωρίς όμως να προσφέρουν κάτι το πρωτοποριακό, με εξαίρεση τα "γρυλίσματα" των Skaarj όταν ο παίκτης πλησιάζει στην περιοχή τους...

GAMEPLAY

Εδώ βρίσκεται το κλειδί για την επιτυχία στο χώρο των games. Τον τελευταίο καιρό οι εταιρίες παραγωγής μάς είχαν συνηθίσει σε παιχνίδια με εκπληκτικά γραφικά και μηδαμινό βάθος ή χειρισμό. Οι προγραμματιστές του Unreal (ευτυχώς) το συνειδητοποίησαν και φρόντισαν να εμπλουτίσουν το συγκεκριμένο τομέα. Αυτό θα το επαληθεύσετε μόλις πατήσετε New Game, αφού θα διαπιστώσετε ότι δεν έχετε όπλο! Δεν θα συναντήσετε καν κάποια εισαγωγή, για να σας δώσει μια ιδέα για την υπόθεση! Το όπλο θα το βρείτε στη συνέχεια, ενώ την υπόθεση θα πληροφορείστε σταδιακά από τα translator messages που θα βρίσκετε στα άψυχα, διαμελισμένα πτώματα των συναδέλφων σας, που σφαγιάστηκαν αλύπητα από τους αιμοβόρους εξωγήινους (χμ, θα ζητήσω μεγαλύτερη αμοιβή...). Ο χειρισμός είναι αρκετά απλοϊκός και σας επιτρέπει να κάνετε τις κινήσεις που είναι απαραίτητες για να νικήσετε (άσχετα αν εσείς δεν μπορείτε). Τέλος, τα levels είναι καλοσχεδιασμένα, με αρκετές διαφοροποιήσεις από το ένα στο άλλο και με αρκετά μυστικά για όσους έχουν τα μάτια τους ανοιχτά.



ΓΕΝΙΚΑ

Το μόνο σημείο στο οποίο υστερεί φανερά το Unreal είναι το multiplayer. Οχι ότι δεν υποστηρίζει IPX ή κάτι παρόμοιο. Απλά, για να μπορέσετε να παίξετε και να κάνετε περισσότερα από ένα βήματα κάθε δέκα δευτερόλεπτα, θα πρέπει να διαθέτετε ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ ISDN σύνδεση! Αυτό το γεγονός και μόνο καταστρέφει την τόσο ωραία εικόνα που είχε να επιδείξει μέχρι τώρα το παιχνίδι, καθώς στην ουσία μάς στερεί τη δυνατότητα να διασκεδάσουμε γεμίζοντας τα levels με χέρια, πόδια και μυαλά από τους διαμελισμένους φίλους μας, που μόλις έγιναν μάρτυρες της αγάπης μας μέσω μιας ρουκέτας! Αξιοσημείωτη είναι η επιλογή Advanced Options, που θα σας επιτρέψει να κάνετε ρυθμίσεις στο game για να αυξήσετε την απόδοση, με την προϋπόθεση ότι είστε expert σε τέτοια ζητήματα...

Καταλήγοντας, το Unreal είναι ένα παιχνίδι που αφήνει διαφορετικές εντυπώσεις ανάλογα με τον παίκτη. Αν το PC σας φέρνει περισσότερο σε P100, η γνώμη σας θα είναι ανύπαρκτη, αφού δεν θα μπορείτε καν να το τρέξετε για να σχηματίσετε άποψη! Αν έχετε έναν P166, θα πιστεύετε πως το gameplay είναι χάλια, αφού η μετακίνηση γίνεται με τρομερή δυσκολία. Αν όμως είστε ο ευτυχής κάτοχος ενός P-II 300 εξοπλισμένου με 3Dfx, θα το θεωρήσετε την απόλυτη εμπειρία. Κατά τη γνώμη μου, αν έχετε υπολογιστή ικανό να "αντέξει" το Unreal, αγοράστε το χωρίς δεύτερη σκέψη. Θα το απολαύσετε όσο κανένα άλλο!

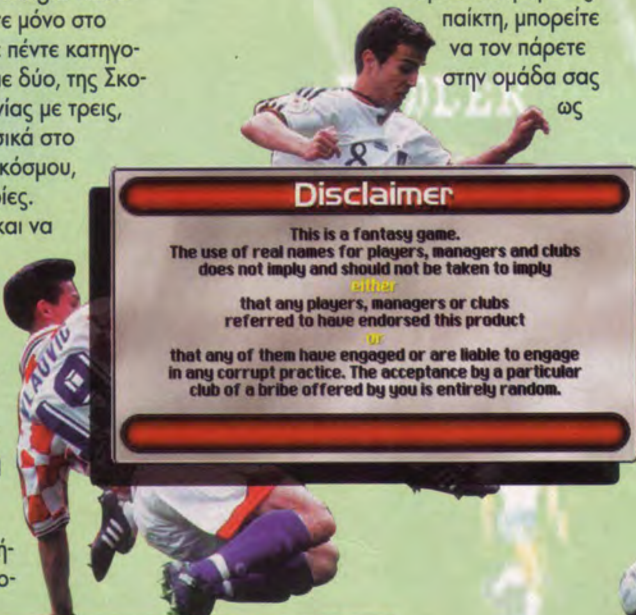
ULTIMATE SOCCER MANAGER 98

Του Ζαχαρία Κάργα

Αντε πάλι! Ακόμη ένας manager ποδοσφαίρου για τους επίδοξους Μπάγεβιτς. Τελικά πάντα θα βγαίνουν καινούριοι managers, βασισμένοι στα ίδια στοιχεία αλλά με πάρα πολλές αλλαγές προς το καλύτερο. Είναι καιρός όμως να παίξουμε ένα manager που θα αφήσει εποχή, με αμέτρητες επιλογές και interface που παίρνει άριστα στην κατηγορία του. Για ποιο κάνουμε λόγο; Μα για το Ultimate Soccer Manager 98. Σε αυτό υπάρχουν αμέτρητες επιλογές για τακτικές και ομαδικές προπονήσεις καθώς και για ατομικές προπονήσεις παικτών. Οι δε μεταγραφές είναι υπερβολικά ρεαλιστικές. Το USM98 προσφέρει κάτι μοναδικό σε σχέση με όλα τα άλλα manager ποδοσφαίρου. Δεν αναφερόμαστε μόνο στο πρωτάθλημα της Αγγλίας με πέντε κατηγορίες, αλλά και της Γαλλίας με δύο, της Σκοτίας με τέσσερις, της Γερμανίας με τρεις, της Ισπανίας με δύο και φυσικά στο καλύτερο πρωτάθλημα του κόσμου, της Ιταλίας, με δύο κατηγορίες.

Μπορείτε να αγοράσετε και να πουλήσετε παίκτες όχι μόνο από τα ανωτέρω αλλά σχεδόν από όλα τα πρωταθλήματα της Αμερικής και της Ευρώπης. Για παράδειγμα, έστω ότι θέλετε να εντάξετε στο δυναμικό σας τον Ronaldo (και γιατί να μη θέλετε άλλωστε). Κάνετε πρόταση στην Inter για να τον αγοράσετε ή να τον αφήσει ελεύθερο και να τον αποκτήσετε. Στην περίπτωση του Ronaldo έχετε μία τοις εκατό πιθανότητα να σας απαντήσει ότι τον πουλά, αρκεί να συμφωνήσετε στο οικονομικό. Στη συνέχεια σας απαντά ο manager του παίκτη, ο οποίος ή σας επιτρέπει να συνεχίσετε για την ολοκλήρωση της μεταγραφής ή σας ενημερώνει ότι ο παίκτης δεν ενδιαφέρεται να παίξει στην ομάδα σας. Στην καλύτερη περίπτωση, έστω ότι ο manager σας αφήνει να συνεχίσετε. Αυτό αυτομάτως σημαίνει ότι ο παίκτης δέχεται να έρθει στην ομάδα σας, αρκεί να ικανοποιήσετε τις απαιτήσεις του. Εάν, πάλι, δεν έχετε την οικονομική δυνατότητα για την απόκτηση ενός παίκτη, μπορείτε να τον πάρετε στην ομάδα σας ως δανεικό. Μετά την απόκτηση ενός παίκτη θα πρέπει να αρχίσετε να τον προπονείτε, προκειμένου να βελτιώσετε δέκα χαρακτηριστικά του. Σε αυτό θα σας βοηθήσουν οι trainers που πρέπει να προσλάβετε. Αυτοί βαθμολογούνται σύμφωνα με τις δυνατότητές τους και κοστίζουν ανάλογα. Ακόμα, πέρα από την ατομική προπόνηση ενός ποδοσφαιριστή, σας παρέχεται η δυνατότητα της ομαδικής προπόνησης, που σας δίνει την ευκαιρία να βελτιώσετε την ομάδα σας σε δεκαέξι διαφορετικούς τομείς (άμυνα, επίθεση, πάσα, πέναλτι κ.ά.). Επιπλέον μπορείτε να δημιουργήσετε δικά σας συστήματα καθώς και δικές σας τακτικές, τις οποίες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.







Μοναδικό και αρκετά καλό στοιχείο του Ultimate Soccer Manager 98 είναι το ότι έχετε την ευχέρεια να βάζετε στοιχήματα καθώς και να στήνετε παιχνίδια.

Το USM98 προσφέρει τις γνωστές επιλογές για την ενοικίαση διαφημιστικών πινακίδων στους σπόνσορες της ομάδας. Οσο καλύτερα πάει η ομάδα σας τόσο καλύτερες προσφορές θα έχετε από τους σπόνσορες. Ακόμη, ανάλογα με τις επιδόσεις της ομάδας σας έχετε μεγαλύτερη προσφορά από το σπόνσορα της φανέλας.

Υπάρχει επιπλέον η δυνατότητα για χρηματικές συναλλαγές με την τράπεζα. Οι επιλογές που υπάρχουν σε αυτό τον τομέα βρίσκονται πολύ κοντά στην πραγματικότητα (όλα τα πάρε δώσε φορολογούνται!!!). Το ύψος ενός δανείου εξαρτάται από την οικονομική κατάστασή σας. Μπορείτε επίσης να υποβάλετε αίτηση προκειμένου να λάβετε χρηματικό βοήθημα από το κράτος για επέκταση του γηπέδου, ακόμη και για (κρατηθείτε) την ένταξη των μετοχών της ομάδας σας στο χρηματιστήριο, κάτι που θα σας αποφέρει οικονομική άνθηση. Μεγάλο ατού του παιχνιδιού αποτελεί το γεγονός ότι υπάρχει η δυνατότητα να παίξουν στον υπολογιστή μέχρι οκτώ άτομα με διαφορετικές ομάδες.



Το USM98 είναι ο καλύτερος football manager τίτλος που κυκλοφορεί στην αγορά αυτή τη στιγμή και σίγουρα θα παραμείνει το κορυφαίο για πολλούς μήνες ακόμα. PC

VERTIGO

MULTIMEDIA & CD-ROM

Racing Games



Redline Racer



MicroSoft Precision Racing



Ultimate Race PRO



VR Sports PowerBoat Racing



International Rally Championship

Major Releases this month



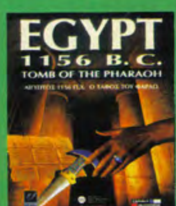
STARCRAFT

Η επόμενη γενία των Real Time παιχνιδιών στρατηγικής είναι εδώ με τον απόλυτο εκπρόσωπό της, το Starcraft. Ως αρχηγός του είδους σας, πρέπει να συγκεντρώσετε τις απαραίτητες πλουτοπαραγωγικές πηγές που χρειάζονται προκειμένου να εκπαιδεύσετε και να επεκτείνετε την αυτοκρατορία και τον στρατό σας και να αντιμετωπίσετε τις φυλές που επιβουλεύονται την κυριαρχία σας.



World Cup 98

Ζήστε τη μοναδική εμπειρία του παγκοσμίου κυπέλου μέσα από το World Cup 98. Όλοι οι παίκτες, οι ομάδες και τα γήπεδα, που έχουν την ευκαιρία να δοξαστούν στον τελικό του World Cup. Με ιστορικό των ομάδων και λεπτομερείς στατιστικές του World Cup και Διεθνών Αγώνων. Με εκπληκτικά γραφικά και κίνηση, πολλές νέες κινήσεις και gameplay που θα σας καθηλώσει...!!!



EGYPT 1156 B.C. Tomb of the Pharaoh

Ταξιδέψτε στο παρελθόν και ενσαρκώστε έναν Αιγύπτιο που κατοικεί στις Θήβες την εποχή της βασιλείας του Ραμσή του 3ου. Αυτό το πολιτιστικό παιχνίδι θα σας βυθίσει στην καρδιά μιας απιστευτης περιπέτειας. Ο πατέρας σας έχει κατηγορηθεί για φόνο και εσείς είστε ο μόνος που μπορεί να τον σώσει από βέβαιο θάνατο.



Black Dahlia
by Take Two Interactive

Το Black Dahlia, ένα από τα καλύτερα 3D graphic adventure games που έχουν γίνει ποτέ, πραγματικά θα σας συναρπάσει. Αποστολή σας να ανακαλύψετε ένα μανιακό δολοφόνο στην Αμερική, στις αρχές του δευτέρου παγκοσμίου πολέμου. Απολαύστε μια εκπληκτική ιστορία εμπνευσμένη από πραγματικά γεγονότα και τα μοναδικά γραφικά, και λύστε πάνω από 60 διαφορετικούς γρίφους.



Tex Murphy OVERSEER

Ο Tex Murphy επιστρέφει στη συνέχεια των Under a Killing Moon και Pandora Directive. Η υπόθεση τοποθετείται χρονικά πριν από το Pandora Directive, ενώ ο Murphy στο Overseer καλείται να εξιχνιάσει την υποτηθέμενη αυτοκτονία του πατερα του. Ένα παιχνίδι με δαιδαλώδη πλοκή, τέλεια γραφικά, video, μουσική και ηχητικά εφφέ, σε cd-rom αλλά και DVD.

General Interest Titles

Τηλεφωνικός Κατάλογος ΟΤΕ Α' Εξάμηνο 1998



Χρυσός Οδηγός ΟΤΕ Α' Εξάμηνο 1998



Master Photos 50,000 (with book)



Master Clips 202,000 (with book)



50,000 Clipart Image Collection (with book)



Various Games



Might and Magic VI



Monopoly France 98



LULA



Ultimate Soccer Manager 98



Forsaken



World League Basketball


Flight Simulation
Red Baron 2
F-22 Air Dominance Fighter
Front Line Fighters
Balls of Steel
Beast Wars Transformers
Η μεγαλύτερη ποικιλία cd-rom τίτλων!
Όλες οι τελευταίες κυκλοφορίες σε Αμερική και Ευρώπη.
Εκπαιδευτικοί και Επιστημονικοί τίτλοι, λεξικά, ξένες γλώσσες, Adult,
και φυσικά, GAMES στις καλύτερες τιμές...!!!
Οι καλύτερες τιμές σε λιανική και χονδρική πώληση.
Αποστολές σε ολόκληρη την Ελλάδα!
Με ένα μόνο τηλεφώνημα στα 3824536, 3806801 και 3832500,
μπορείτε να παραγγείλετε τον τίτλο της επιλογής σας,
χρησιμοποιώντας την πιστωτική σας κάρτα ή με αντικαταβολή,
και με την ελάχιστη επιβάρυνση για έξοδα αποστολής και
συσκευασίας. Παράδοση εντός μιας εργάσιμης ημέρας!
Όλοι οι τίτλοι είναι διαθέσιμοι άμεσα.
Δεκτές όλες οι πιστωτικές κάρτες.
Τεχνική Υποστήριξη.
Strategy Games
DEADLOCK 2 Shrine Wars
WarBreeds
HELLFIRE Official Diablo Expansion
CIVIL WAR 2 Generals
Action Games
Fighting Force
CROC Legend of the Gobbos
Die by the Sword
Rayman Gold
Ελληνικές Εκδόσεις
Μετρόπολη
Μαθηματικές Συναρτήσεις
Αποστολή Στον Άρη
Ας Φανταστούμε ότι...
Τα Μυστικά του Σύμπαντος
Η Ελληνική Τηλεκάρτα 1992-1997
EA Sports Games
FIFA 98 Road to World Cup
NBA Live 98
NHL 98
MADDEN 98
Triple Play 99
VERTIGO, Μπόταση 6, Αθήνα (Πολυτεχνείο) -- Τηλ. 3824536, 3806801 Fax : 3832500

HINTS & TIPS

Οπως κάθε μήνα, η αγαπημένη στήλη των κλεφτών (παραχαρακτών, κλεπταποδόχων, φυγόδικων και γενικά όσων ακολουθούν πλάγιες μεθόδους) είναι εδώ, για να σας δώσει την απαραίτητη βοήθεια ώστε να ξεκολλήσετε επιτέλους από τα παιχνίδια που σας έχουν κάνει να χάσετε τον ύπνο σας (sic!). Επίσης, εδώ θα βρείτε χρήσιμα κολπάκια και αποδοτικές συμβουλές, που θα κάνουν τα αγαπημένα σας παιχνίδια ακόμα πιο διασκεδαστικά. Πάμε, λοιπόν, και κάποιος να φυλάει τσίλιες...

του Σωτήρη "Φαντομά" Μπέλλου

WORMS 2

Το βραβευμένο παιχνίδι της Team 17 κέρδισε πολλούς θαυμαστές με την "ευφυΐα" που χαρακτηρίζει το gameplay του. Για όσους δεν το γνωρίζουν, αναφέρω ότι στο Worms 2 αναλαμβάνετε τον έλεγχο κάποιων συμπαθητικών... σκουληκιών και προσπαθείτε να εκπληρώσετε ορισμένες στρατιωτικές αποστολές. Ιδού λοιπόν ορισμένα "ωραία" για το multiplayer τμήμα του παιχνιδιού:

****GODMODE**:** Πληκτρολογήστε το μαζί με τους αστερίσκους, πατήστε το backspace και θα δείτε τους σκώληκές σας να γίνονται αόρατοι (εκτός κι αν πνιγούν).

****SUPERSHOTER**:** Επίσης μόλις το πληκτρολογήσετε πατήστε backspace και θα παρατηρήσετε τα weapons crates του παιχνιδιού να αυξάνονται δραματικά!

MORTAL KOMBAT 4

Το τέταρτο Mortal χαρακτηρίζεται από 3D γραφικά, νέους "δεν μασάω" χαρακτήρες, όπλα που μπορούν κάλλιστα να προσγειωθούν στο κεφάλι του αντιπάλου σας προκαλώντας του χρόνιες παθήσεις και ΑΦΘΟΝΗ βία (οι πολεμοχαρείς αναγνώστες θα βρουν τον επίγειο παράδεισο). Ανάμεσα σε αυτά, να τι πρέπει να κάνετε ώστε να αποκτήσετε ένα extra κοστούμι για το χαρακτήρα της επιλογής σας:

Κάνετε highlight το χαρακτήρα σας, κρατήστε πατημένο το Start button (σε gamepad) ή το πλήκτρο "Start" (σε πληκτρολόγιο) και πατήστε οποιοδήποτε action key. Τι συμβαίνει; Ο Johny Cage με κοστούμι James Bond και περίστροφο; Δεν πάμε καθόλου καλά, λέω εγώ.

MICROMACHINES V3

Το τρίτο Michromachines είναι με διαφορά το κορυφαίο της σειράς, όπως θα έχετε διαπιστώσει όσοι έχετε ασχοληθεί με το παιχνίδι. Ιδού λοιπόν ένα "groovy" τρικ, που μπορεί να μη χρησιμεύει σε τίποτα, ωστόσο είναι αρκετά διασκεδαστικό και ταιριάζει στο... χαζοχαρούμενο πνεύμα του παιχνιδιού:

Σε ένα Single Player challenge, αφού τερματίσετε πρώτοι και λίγο προτού το αυτοκίνητό σας αρχίσει να χοροπηδά μες στην τρελή χαρά, πατήστε το "Jump" και θα το δείτε να πραγματοποιεί άλματα που θα ζήλευε και η... Μπακογιάννη!

Επίσης, αν καθώς περνάτε την γραμμή τερματισμού -εφόσον πρόκειται να τερματίσετε πρώτοι- πραγματοποιήσετε ένα άλμα, θα ακούσετε ένα πολύ πρώτο ηχητικό εφέ. Θέλει λίγο συγχρονισμό, αλλά είμαι σίγουρος ότι θα τα καταφέρετε!



WORMS 2

DEATHTRAP DUNGEON

Ακόμη ένα παιχνίδι στο ύφος του θρυλικού Tomb Raider (review του μάλιστα θα διαβάσετε στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας).

Πληκτρολογήστε "Elvis" για άπειρη υγεία και περάστε διά περιπάτου το μπουντρούμι του θανάτου!

DOMINION

Πρόκειται για ένα strategy-έκπληξη, με units που δεν έχετε δει ποτέ ξανά στην gaming ζωή σας (περισσότερα θα διαβάσετε στο review του παρόντος τεύχους). Το παιχνίδι, ειδικά στο κατώτερο επίπεδο δυσκολίας, δεν είναι και τόσο δύσκολο, αλλά στα ανώτερα επίπεδα υπάρχουν κάποια... εμ... ζόρια. Πατήστε enter, πληκτρολογήστε τους ακόλουθους κωδικούς και πατήστε ξανά enter:

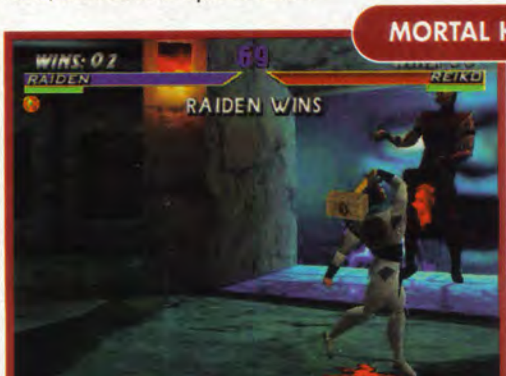
Lushee: Μια προσφορά σε men και material

Infrared: Αποκαλύπτει το χάρτη

Combustion: Σκοτώνει τα εχθρικά units

Zipper: Τα κτίριά σας χτίζονται

MORTAL KOMBAT 4









MICROMACHINES V3

γρηγορότερα. Το ίδιο όμως ισχύει και για τα κτίρια του computerized αντιπάλου. Μα καλά, τι είδους cheat είναι αυτό;

DUKE NUKEM ATOMIC

Ενα expansion set του θρυλικού -ειδικά στο Multiplayer mode- παιχνιδιού, στο οποίο μάλιστα είμαι γνωστός και ως "σάκος του μποξ για τους αντιπάλους" (μιλάμε για παντελώς άσχετο!). Ορίστε ορισμένα ενδιαφέροντα cheats. Πληκτρολογήστε:

DNVIEW, για μια οπτική τρίτου προσώπου, στο ύφος του Tomb Raider. Πληκτρολογήστε το ξανά, για να επιστρέψετε στην κλασική οπτική πρώτου προσώπου.

DNCORNHOLIO: God mode.

DNUNLOCK: Ξεκλειδώνουν όλες οι πόρτες.

DNRATE: Δείχνει το frame rate. Καλά, αυτό δεν είναι cheat, αλλά τέλος πάντων...

DNCASHMAN: Ο Duke αρχίζει να σκορπά λεφτά (τα λεφτά αυτός τα καίει, τα σκορπάει, τα χαλά κ.λπ. σύμφωνα με το λαϊκό τραγουδάκι).

DNITEMS: Σας δίνει όλα τα αντικείμενα εκτός από τα όπλα (τι να το κάνουμε τότε, μεγάλε;)

DNHYPER: Στεροειδείς. Kids, don't try this at home.

SEVEN KINGDOMS

Συμπαθητικό strategy με ορισμένες αρκετά πρωτότυπες προσθήκες. Cheats για το παιχνίδι είχατε βρει στο τεύχος Μαρτίου. Να όμως που συναντήσαμε και άλλα, τα οποία σας παραθέτουμε. Θυμίζουμε ότι για να ενεργο-

DAGGERFALL



ποιηθεί το Cheat mode πρέπει να πληκτρολογήσετε: !!!@@@###

Πατήστε τώρα τα ακόλουθα πλήκτρα:

[, για συν 20 combat

] , για συν 20 leadership, mining ή prayer

DAGGERFALL

Ο κόσμος του Daggerfall είναι ένας κόσμος μαγείας, ένας κόσμος μυστηρίου και σπάνιας gaming ομορφιάς. Προπαντός όμως είναι ένας κόσμος δύσκολος. Το Cheat mode είναι απαραίτητο, ιδίως κατά τις περιπλανήσεις σας στα σκοτεινά και γεμάτα εχθρούς dungeons. Να λοιπόν πώς ενεργοποιείται:

Στο directory του Daggerfall θα συναντήσετε ένα αρχείο με την επωνυμία Z.cfg. Ανοίξτε το και προσθέστε τη γραμμή cheatmode 1 (με ένα space μεταξύ των δύο λέξεων). Τώρα έχετε στα χέρια σας δύο πολύτιμα όπλα.

Πατήστε ταυτόχρονα CTRL και F-4 και θα διαποτιστείτε από υπεράνθρωπη αντοχή απέναντι στα εχθρικά χτυπήματα.

Είστε πλέον άτρωτος, ένας μικρός warrior-god. (Κοινώς πρόκειται για το God mode!)

Πατήστε ταυτόχρονα Alt και F-11 και κάνετέ το συνεχώς, μέχρι να τηλεμεταφερθείτε στο σημείο όπου επιθυμείτε. Ενας μικρός τηλεμεταφορέας στη διάθεσή σας. (Δυστυχώς ο Σκότι είναι σε άδεια. Ποιος Σκότι; Ε, τι να σας πω τώρα...)

Τα ανωτέρω cheats ενεργοποιούνται και ισχύουν μόνο μέσα στα dungeons και όχι π.χ. σε κάποια πόλη (δηλαδή δεν υπάρχει cheat για να κερδίζετε εύκολα τους φρουρούς).

Να και ένα hint για να ανεβαίνετε επίπεδα στα διάφορα guilds: Προτού σας αναθέσουν μια αποστολή, κάνετε οπωσδήποτε save. Αν η αποστολή που σας αναθέσουν είναι εύκολη (π.χ. να παραδώσετε κάποιο αντικείμενο σε ένα πρόσωπο στις γύρω πόλεις ή να σκοτώσετε κάποιο άγριο θηρίο σε ένα κατάστημα), τότε απλώς δεχτείτε την. Αν είναι δύσκολη και απαιτεί περιπλάνηση σε κάποιο dungeon, απορρίψτε την και κάνετε load.

Κατά πάσα πιθανότητα τώρα θα σας προτείνουν αποστολή διαφορετική από την προηγούμενη! Συνεχίστε μέχρις ότου σας προτείνουν κάτι "στα μέτρα σας"!

DEATHTRAP DUNGEON





HINTS & TIPS





DOMINION

IMPERIUM GALACTICA

Πρόκειται για ένα δυνατό παιχνίδι στρατηγικής, που για άλλη μία φορά (αλήθεια, πόσες φορές είναι;) σας τοποθετεί στο αχανές διάστημα, προκειμένου να διοικήσετε μια αυτοκρατορία. Βέβαια, όσον αφορά στη διαχείρισή της, κάθε αυτοκρατορία απαιτεί το maximum των ικανοτήτων σας και κάτι παραπάνω. Αυτό το "κάτι παραπάνω" θα αποκτήσετε διαβάζοντας και εφαρμόζοντας τα ακόλουθα:

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, κρατήστε πατημένο το Shift και πληκτρολογήστε KAROLY. Ετσι ενεργοποιείται το Cheat mode. Στη συνέχεια πατήστε τα ακόλουθα πλήκτρα:

v: Αποκτάτε μόνο 100.000 credits!
5: Ανεβαίνετε ή κατεβαίνετε σε rank 1.
6: Ανεβαίνετε ή κατεβαίνετε σε rank 2.
7: Ανεβαίνετε ή κατεβαίνετε σε rank 3.
8: Ανεβαίνετε ή κατεβαίνετε σε rank 4.
9: Ανεβαίνετε σε rank 5.
c: Εκπληξη!

Δεύτερη φορά το c: Δεύτερη έκπληξη!

Προσοχή όμως! Επειδή τα cheats ενδέχεται να προκαλέσουν ορισμένες παρενέργειες στο παιχνίδι (όχι κάτι το ανησυχητικό, το πολύ να χάσετε ολόκληρο το στόλο σας αν κατεβείτε level σε μερικά σημεία), καλού κακού κάνετε κανένα save προτού τα θέσετε σε λειτουργία.

NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION

Η σειρά των Need For Speed είναι από τις λίγες που δεν χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις. Το Special Edition ήταν όντως εκπληκτικό, καθώς γέμιζε το κενό του παίκτη ως προς την επιθυμία του για ταχύτητα. Ιδού λοιπόν ορισμένα όμορφα cheats, για να δείτε και τη διασκεδαστική πλευρά της:

Στο κεντρικό menu πληκτρολογήστε kcjones (τον τραγουδιστή, ντε!) και θα οδηγήσετε ένα πολύ χαρούμενο αυτοκίνητο.

Πληκτρολογήστε silspd αντί για το όνομά σας σε περίπτωση που επιτύχετε κάποιο ρεκόρ και το αυτοκίνητό σας θα... βαρυστομαχιάσει (κοινώς θα γίνει κατά τι βαρύτερο).

Πληκτρολογήστε mad στο κεντρικό menu και.. ω, μα τι είναι αυτό! Αγελάδες αντί για την τυπική σκόνη που σηκώνεται; Τι να γράψω πλέον. Αβυσσος η ψυχή των προγραμματιστών... (Μόνο για τους κατόχους 3Dfx.)

Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο h κατά τη διάρκεια των αγώνων και το αμάξι σας θα αποκτήσει για λίγο extra ώθηση!

Πληκτρολογήστε rushhour στο κυρίως menu και οι δρόμοι θα θυμίζουν το κέντρο σε καθημερινή (θα έχουν μια κάποια αυξημένη κίνηση)!

Πάλι στο κυρίως menu πληκτρολογήστε pioneer και θα δείτε τις επιδόσεις των αυτοκινήτων σας να ανεβαίνουν, ιδίως σε ό,τι αφορά τον έλεγχό τους.

SCREAMER RALLY

Ενα racing game που συχνά θα σας κάνει να ουρλιάζετε από την ένταση! Ειδικά με μια 3Dfx, δείχνει εκπληκτικό. Στο κυρίως menu, πληκτρολογήστε:

TRAMO και αποκτήστε πρόσβαση σε όλες τις πίστες.
CARBO για να οδηγήσετε όλα τα μηχανικά θηρία.
LEALL για να "ανοίξετε" όλες τις λίγκες.

LORDS OF MAGIC

Καλό παιχνίδι αλλά σε καμία περίπτωση στο επίπεδο του "βασιλιά" των turn based strategy Heroes of Might & Magic 2. Φυσικά, όσοι έχετε ασχοληθεί με το εν λόγω παιχνίδι θα έχετε μάθει (και μάλιστα από την... ανάποδη) πως τα πράγματα είναι πάρα πολύ δύσκολα. Εμ, αυτά συμβαίνουν όταν κάποιος σατανικός τύπος επιθυμεί να σπείρει την καταστροφή στο φιλήσυχο κόσμο του Ούρακ. Βέβαια σίγουρα θα έχετε προσπαθήσει να τον σταματήσετε, αλλά τις περισσότερες φορές μάλλον θα βλέπετε το εκνευριστικό (καλό αλλά εκνευριστικό λόγω της... συχνότητας με την οποία εμφανιζόταν, τουλάχιστον στη δική μου οθόνη) video του

DESCENT: FREESPACE











SENSIBLE SOCCER 98

game over! Αν θέλετε όμως να του δώσετε ένα καλό μάθημα, τότε διαβάστε στη συνέχεια (ισχύουν μόνο για την έκδοση 2.00):

Πατήστε Ctrl και \ για να ενεργοποιήσετε το Cheat mode και στη συνέχεια πληκτρολογήστε:

Jackpot: Δίνει 200 μονάδες σε χρυσό, κρυστάλλους και ale.

Marathon: Δίνει 1.000(!) movement points στην ομάδα που έχετε επιλέξει.

Hocuspocus: Για να μάθετε όλα τα spells. Παράλληλα δίνει 1.000 mana στην ομάδα που έχετε επιλέξει.

Puff: Σας δίνει έναν δράκο!

Νομίζω πως τα ανωτέρω είναι αρκετά για να κυριαρχήσετε, δεν συμφωνείτε;

OUTPOST

Πατήστε τα εξής:

CTRL και F12: Ρυθμίστε το morale και τα επίπεδα μόρφωσης και εγκληματικότητας.

CTRL και F11: Αποκτήστε άπειρα resources.

CTRL και F8: Ο κόσμος θα αρχίσει να εκτιμά επιτέλους το έργο σας, κάτι που θα δείξει έμπρακτα.

DESCENT: FREESPACE

Για να ενεργοποιηθεί το Cheat mode, πληκτρολογήστε WWW.VOLITION-INC.COM και στη συνέχεια κρατήστε πατημένο το πλήκτρο ~ και δώστε:

C: Στείλτε μηνύματα στους εχθρούς σας.

K: Σκοτώστε το στόχο σας.

Shift και K: Διαλύστε το αντίπαλο υποσύστημα που έχετε... βάλει στο μάτι.

Alt και K: Προκαλέστε 10% damage στον εαυτό σας. Ομως απαντήστε μου σε κάτι: Μήπως είστε ολίγον τι μαζοχιστές;

Shift και W: Απειρα πυρομαχικά για όλα τα σκάφη, συμπεριλαμβανομένου του δικού σας. Ε, ρε, κοινοκτημοσύνη αυτό το παιχνίδι!

W: Απειρα πυρομαχικά μόνο για το δικό σας σκάφος. Εκτός από μαζοχιστές είστε και λίγο εγωιστές, ε;

Εδώ σημειώστε ότι δεν μπορείτε να προχωρήσετε στην επόμενη αποστολή, αν ενεργοποιήσετε τα cheats. Σας το χάλασα, ε; Ομως κανείς δεν είναι τέλειος, πίσω έχει η αχλάδα την ουρά και όλα τα σχετικά...

CARMAGEDDON 2 DEMO

Να ένα παιχνίδι που κατά πάσα πιθανότητα θα καλύψει σημαντικό ποσοστό από το "κλάψε με, μάνα, κλάψε με" δελτίο ειδήσεων γνωστού τηλεοπτικού καναλιού. Κατά τα άλλα, το Carmageddon 2 αποτελεί τη συνέχεια ενός από τα πλέον πολυσυζητημένα παιχνίδια που έχουν εμφανιστεί στις οθόνες μας. Μέχρι όμως να κυκλοφορήσει το πλήρες παιχνίδι, βολευτείτε με το demo του και το cheat που σας προτείνουμε:

Αν θέλετε να παίξετε με όλα τα αυτοκίνητα, μεταβείτε στο αρχείο General.txt στο directory data και αλλάξτε το όνομα Eagle στην γραμμή EAGLE.TXT με το όνομα του αυτοκινήτου που επιθυμείτε. Τα ονόματα των αυτοκινήτων θα βρείτε στο directory data/cars. Προσέξτε όμως, αφού υπάρχει περίπτωση να πάθετε crash στην title οθόνη.

SENSIBLE SOCCER 98

Να που όσο περνούν τα χρόνια η οικογένεια των θρυλικών Sensible αυξάνεται και πληθύνεται. Αλήθεια, θυμάστε πώς ξεκίνησε η όλη ιστορία; Εγώ πάντως δυσκολεύομαι να ξεχάσω εκείνα τα εκπληκτικά διπλά (αμέσως μετά ακολουθούσε ξύλο με όσους θεωρούσαν ότι με κέρδισαν δίκαια - ακούς εκεί κάτι απόψεις που έχουν ορισμένοι) την εποχή της Amiga... ΟΚ, ξεχαστήκαμε... στο Sensible 98 λοιπόν:

Πατήστε το F9 οπουδήποτε εκτός της οθόνης του ματς και θα έχετε πρόσβαση σε μια οθόνη όπου μπορείτε να ρυθμίσετε ορισμένες δυναμικές του παιχνιδιού, π.χ. την ταχύτητά του, τις ικανότητες του τερματοφύλακα (δηλαδή το αν θα είναι Ρουφάι ή Φαν ντερ Σαρ), την ελαστικότητα του αγωνιστικού χώρου κ.λπ.

PC

MICROCHIP group

Η Μεγαλύτερη αλυσίδα καταστημάτων πληροφορικής

3 ΧΡΥΣΗ ΕΓΓΥΗΣΗ

STANDARD
COMPUTERS

CE TÜV HELLAS (RWTÜV) S.A

Bussiness System



STANDARD MX 233MHz

CPU	Cyrix MX 233MHz
M/board	PC-CHIP 512Cache
Ram	32 MB
H.Disk	2.1 Gb Hard Disk
Vga	Svga On-Board 4MB
Cdrom	24X HITACHI Speed PhotoCD
Sound	Sound Card 16 3D Surround
Speaker	80 Watt SoundPro
Monitor	14" Color PHILIPS 104B Digital
Modem	3 Buttons mouse + Mouse Pad
Software	Microsoft Windows 95 Release II Greek

186.000

Professional System



STANDARD 3D 300MHz

CPU	AMD K6 /2 300MHz
M/board	Gigabyte ga-5ax 100 Mhz
Ram	32 MB
H.Disk	2.5 Gb Ultra ATA
Vga	Svga 3D Virge 4Mb AGP
Cdrom	24X HITACHI Speed PhotoCD
Sound	16bit Sound Card
Speaker	80 Watt Philips
Monitor	15" Color Monitor Digital
Modem	33.6Kbps Supra Int + 1 μήνα INTERNET GroovyNet
Software	Microsoft Windows 98 English

263.000

PHENOM Handheld PC — LG electronics



CPU 80 MHz Hitachi 32-bit SuperH RISC
7.1" Screen 640x240 Backlit 0.26mm dot
8MB Ram - 16MB Rom
Rs232 Serial Port - IrDA Infrared Port
Presentation Vga - out Port
PCMCIA Type II slot
NIMH Επαναφορτιζόμενη Μπαταρία
Multimedia
Voice memo με ενσωματωμένο μικρόφωνο και ηχείο
Ετοιμο για σύνδεση με το PC σας

Windows CE 2.0
Pocket Word®-Pocket Excel®
Pocket PowerPoint® Viewer
Pocket Internet ExplorerTM
Pocket OutlookTM
(in-box, calendar, contacts, tasks)
Voice Recorder 1.0 - Pocket Finance
Pocket BizCalc - BFaxTM Pro
Βάρος 480 γρ.
19cm x 11cm x 3 cm
Γράφει και Ελληνικά !!

ΠΟΤΕ ΠΡΙΝ ΔΕΝ ΕΙΧΑΤΕ ΤΟΣΑ ΠΟΛΛΑ ΣΕ ΤΟΣΟ ΜΙΚΡΟ ΜΕΓΕΘΟΣ
*Περιορισμένο stock

199.000

Microsoft OEM System Builder Gold Partner

ΠΩΛΗΣΗ & ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
1. STANDARD computer
2. ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ
3. ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΩΝ
4. ΑΝΑΛΩΣΙΜΩΝ
5. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ
6. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΩΝ

ΜΕΛΕΤΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗΣ
Μελέτη λειτουργίας εταιριών
Οργάνωση λειτουργίας
Προμήθεια εξοπλισμού
Εκπαίδευση χειριστών

ΣΥΜΒΟΛΑΙΑ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗΣ
Συμβόλαια συντήρησης με 48ωρη ή 24ωρη ή και ακόμα άμεσης ανταπόκρισης για όλο τον εξοπλισμό σας.
ΟΘΟΝΕΣ/Η/Υ / ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ
SERVERS / ΔΙΚΤΥΑ

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΔΙΚΤΥΩΝ
Εγκατάσταση καλωδίωσης με προδιαγραφές category 5 από 2 έως 200 χρήστες
Εγκατάσταση λειτουργικών NOVELL - WINDOWS NT WEB/FPT/PROXY SERVERS
Peer to Peer σε WINDOWS 95

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΣΤΟ INTERNET
Σαν πρωτοπόροι στο χώρο μας διαθέτουμε δικό μας NT SERVER στο INTERNET και προσφέρουμε στους πελάτες μας το δικό τους χώρο μέσα στον κυβερνοχώρο με τις καλύτερες τιμές της αγοράς ακόμα και στην κατασκευή των σελίδων τους.

ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
10 ΩΡΕΣ ΣΥΝΕΧΟΥΣ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΗΣ ΤΕΧΝΙΚΗΣ
Help Desk : 9930300 (4 γρ.)
8 ΩΡΕΣ ΣΥΝΕΧΟΥΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ ΠΕΛΑΤΗ

Διακανονισμός έως 12 μήνες - Πιστωτικές κάρτες

Οι παραπάνω τιμές δεν συμπεριλαμβάνουν φπα 18% και είναι απολύτου μετρητοίς

Τα δικά σας 13 καταστήματα υπολογιστών !!

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ : Αργυρουπόλεως 42 Τηλ 9961945 (12 γραμμές) Service: 9930300

ΠΕΙΡΑΙΑΣ	Αποστόλη 47	ΤΗΛ. 4280145-7
ΑΙΓΑΛΕΩ	Ιερά οδός 289	ΤΗΛ. 5310655
ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ	Πρωτόπαππα 59	ΤΗΛ. 9968008
Ν.ΗΡΑΚΛΕΙΟ	Λ.Ηρακλείου 389	ΤΗΛ 2851401-3
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ	Φιλλιπουπόλεως71	ΤΗΛ .748751
ΗΡΑΚΛΕΙΟ *ΝΕΟ*	Εθ.Αντιστάσεως 108	ΤΗΛ. 081- 282624
Ν.ΣΜΥΡΝΗ	Βιάντος 14	Τηλ. 9311313 - 9370185-6
ΝΙΚΑΙΑ	Π.ΡΑΛΛΗ 114	Τηλ. 4945520 - 22
ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ	Χαμοστέρνας 24	Τηλ.3412800 - 2
ΧΟΛΑΡΓΟΣ	Λ.Μεσογείων 245	Τηλ. 6747478 *ΝΕΟ*
ΠΑΤΡΑ	Κωσταντινουπόλεως 31	ΤΗΛ 438670-1
ΜΕΛΙΣΣΙΑ	Λ.Δημοκρατίας 15Β	Νέο κατάστημα

STARSHIP TITANIC
MISSION ACCOMPLISHED!

Ο Douglas Adams, ο διάσημος συγγραφέας του "Γυρίστε τον Γαλαξία με οτοστόπ", είναι ο δημιουργός ενός από τα πιο πρωτότυπα adventure που έχουν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό. Οπως και στα βιβλία του, στο Starship Titanic θα βρείτε συναρπαστικούς και παράξενους χαρακτήρες, αλλόκοτες καταστάσεις, πνευματώδεις διαλόγους και γερή δόση χιούμορ. Το Starship Titanic δεν είναι μόνο ένα από τα πιο όμορφα και απολαυστικά adventures. Επιπλέον διαθέτει μερικούς από τους δυσκολότερους γρίφους που έχετε συναντήσει ποτέ στην καριέρα σας ως gamers. Μην ανησυχείτε όμως: Συμβουλευθείτε τον αναλυτικό οδηγό μας και η διαμονή σας στο αστρόπλοιο θα είναι σκέτη απόλαυση.

Της Αγγελικής Βαξάλη

ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΚΑΙ ΜΕΣΑ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ

Κατά τη διάρκεια της διαμονής σας στο Starship Titanic θα χρειαστεί να χειριστείτε διάφορες συσκευές και να χρησιμοποιήσετε ποικίλα μέσα μεταφοράς. Στη συνέχεια θα βρείτε μια σύντομη παρουσίαση του τρόπου χρήσης τους και μερικές υποδείξεις που θα διευκολύνουν τις μετακινήσεις σας.

ΟΙ ΑΝΕΛΚΥΣΤΗΡΕΣ

Πηγαίνετε μπροστά στον ανελκυστήρα που σας ενδιαφέρει. Κάνετε κλικ στην επιλογή Remote Thingummy στο PET σας, κάνετε κλικ στο εικονίδιο του ανελκυστήρα και μετά κλικ στο κουμπί Call για να τον καλέσετε. Μόλις βρεθείτε μέσα στον ανελκυστήρα, θα δείτε στα αριστερά σας τον Nobby το LiftBot. Απλά πείτε του πού θέλετε να πάτε κι εκείνος θα σας μεταφέρει στον κατάλληλο όροφο. Αρκεί να χρησιμοποιείτε απλές φράσεις, όπως: "Top of the Well", "Floor 28", "Bottom of the Well". Φυσικά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιαδήποτε παραλλαγή θέλετε, όπως: "take me to the Top of the Well". Μόλις φτάσετε στον προορισμό σας, στρίψτε αριστερά και βγείτε από τον ανελκυστήρα.

★ Για να βεβαιωθείτε ότι βρίσκεστε μπροστά στο σωστό ανελκυστήρα, παρακολουθείτε την περιγραφή που εμφανίζεται κάτω από το εικονίδιο του ανελκυστήρα στο Remote Thingummy στο PET σας, μόλις τον πλησιάζετε.

Χρήσιμη Διαδρομή: *Από το Embarkation Lobby στο σωστό ανελκυστήρα*

Μόλις βγείτε από το Embarkation Lobby, θα βρεθείτε στο Top of the Well. Προχωρήστε μια φορά ευθεία, στρίψτε αριστερά και θα αντικρίσετε μια ροτόντα με τεράστιες μαρμάρινες κολόνες. Κάνετε ένα βήμα μπροστά και:

★ Αν το δωμάτιό σας βρίσκεται στους ανελκυστήρες 1 ή 2, στρίψτε αριστερά και προχωρήστε δύο φορές ευθεία. Στρίψτε δύο φορές δεξιά, για να βρεθείτε μπροστά στους ανελκυστήρες. Ακριβώς πίσω σας βρίσκεται το Pellerator. Στα αριστερά σας βρίσκεται ο ανελκυστήρας 1 και στα δεξιά σας ο ανελκυστήρας 2.

✔ Για να πάτε στον ανελκυστήρα 1, στρίψτε μία φορά αριστερά και προχωρήστε μία φορά ευθεία.

✔ Για να πάτε στον ανελκυστήρα 2, στρίψτε μία φορά δεξιά και προχωρήστε μία φορά ευθεία.

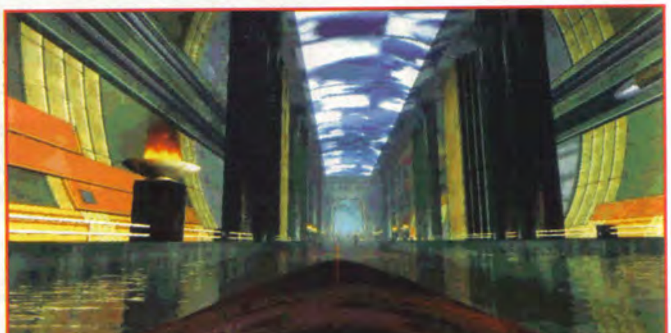
★ Αν το δωμάτιό σας βρίσκεται στους ανελκυστήρες 3 ή 4, στρίψτε δεξιά και προχωρήστε δύο φορές ευθεία. Στρίψτε δύο φορές αριστερά, για να βρεθείτε μπροστά στους ανελκυστήρες. Στα αριστερά σας βρίσκεται ο ανελκυστήρας 3 και στα δεξιά σας ο ανελκυστήρας 4.

✔ Για να πάτε στον ανελκυστήρα 3, στρίψτε μία φορά αριστερά και προχωρήστε μία φορά ευθεία.

✔ Για να πάτε στον ανελκυστήρα 4, στρίψτε μία φορά δεξιά και προχωρήστε μία φορά ευθεία.

ΓΟΝΔΟΛΑ

Η γόνδολα βρίσκεται απέναντι από τις σκάλες που οδηγούν στο Observation Post και χρησιμοποιείται για να πάτε στο Arboretum, το φυτώριο του αστρόπλοιου.





Χρήσιμη Διαδρομή: *Top of the Well - Arboretum μετ' επιστροφής*

★ Για να πάτε στο Arboretum, πλησιάστε τη γόνδολα και κοιτάξτε τη για να μπείτε μέσα. Κά-

νετε κλικ ευθεία και το RawBot θα σας μεταφέρει απέναντι. Μόλις φτάσετε, στρίψτε αριστερά, κάνετε κλικ ευθεία και θα βρεθείτε μπροστά στην πόρτα του Arboretum.

★ Για να επιστρέψετε στο Top of the Well, από την πόρτα του Arboretum κάνετε μεταβολή, πλησιάστε τη βάρκα και κάνετε κλικ με το βέλος που δείχνει προς τα κάτω. Στρίψτε αριστερά και κάνετε κλικ ευθεία. Μόλις φτάσετε, στρίψτε αριστερά και κάνετε κλικ ευθεία, για να βγείτε στο Top of the Well.

PELLERATOR

Ο πίνακας επιλογής διαδρομών του Pellerator:

1. Promenade Deck
2. Music Room
3. Bar
4. Top of the Well
5. 1st Class Restaurant
6. Arboretum

Σε μερικές τοποθεσίες του Starship Titanic μπορείτε να πάτε μόνο με τον Pellerator. Για να τον χρησιμοποιήσετε, πηγαίνετε μπροστά του, επιλέξτε τη λειτουργία Remote Thingummy στο PET σας, κάνετε κλικ στο εικονίδιό του και πατήστε το κουμπί Call για να τον καλέσετε. Μόλις μπείτε, κοιτάξτε τον πίνακα που βρίσκεται μπροστά σας και επιλέξτε έναν προορισμό, κάνοντας κλικ στο κατάλληλο κουμπί. Οταν φτάσετε στον προορισμό σας, κάνετε κλικ ευθεία (ή κάνετε μεταβολή και κλικ ευθεία) για να βγείτε από τον Pellerator.

★ Ο Pellerator του Top of the Well βρίσκεται απέναντι από τους ανελκυστήρες 1 και 2.



ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ

Τηλεοράσεις υπάρχουν στο Parrot's Lobby, το μπαρ και το δωμάτιό σας. Για να χρησιμοποιήσετε την τηλεόραση, πλησιάστε τη, κοιτάξτε την, επιλέξτε τη λειτουργία Remote Thingummy στο PET σας και κάνετε κλικ στο εικονίδιο της τηλεόρασης. Κατεβάστε το διακόπτη που εμφανίζεται στα δεξιά της μπάρας, για να ανάψετε την τηλεόραση. Χρησιμοποιήστε τα κάθετα βέλη στα δεξιά του διακόπτη για να αλλάξετε κανάλι.

ΤΟ SUCC-U-BUS

Τα Succ-U-Busses βρίσκονται παντού στο σκάφος και χρησιμεύουν για να παίρνετε και να στέλνετε διάφορα πράγματα από το ένα μέρος στο άλλο. Για να χρησιμοποιήσετε ένα Succ-U-Bus, πηγαίνετε μπροστά του και κάνετε κλικ πάνω του, ώστε να το ενεργοποιήσετε. Επιλέξτε τη λειτουργία Remote Thingummy στο PET σας, κάνετε κλικ στο εικονίδιο του Succ-U-Bus και:

★ Αν θέλετε απλά να δώσετε ένα αντικείμενο στο Succ-U-Bus, σύρετέ το μέσα στον κάδο του ρομπότ και πατήστε το Send.

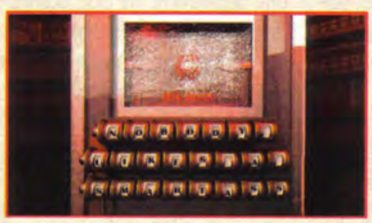
★ Αν θέλετε να στείλετε ένα αντικείμενο σε συγκεκριμένο μέρος, σύρετε στον κάδο μαζί με το αντικείμενο και το Designer Room Number του προορισμού του (θα ακουστεί ένας ηχητικός τόνος) και πατήστε το κουμπί Send.

★ Αν θέλετε να λάβετε ένα αντικείμενο, πατήστε το κουμπί Receive και, μόλις το Succ-U-Bus φτύσει τον κύλινδρο του αντικειμένου, σύρετέ τον από τον κάδο στο PET σας.





ΑΝΤΙΒΟΜΒΙΣΤΙΚΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ



Στο πρώτο δωμάτιο που θα συναντήσετε μόλις μπείτε στο Titania's Chamber, βρίσκεται μια βόμβα με ένα προκλητικό κόκκινο κουμπί (μόλις μπείτε στο δωμάτιο, στρίψτε αριστερά). Πατήστε το και η βόμβα θα ενεργοποιηθεί. Για να απενεργοποιήσετε τη βόμβα, πλησιάστε τη και χρησιμοποιήστε τα τετραγωνάκια στις τρεις σειρές, για να γράψετε μια σωστή φράση. Κάνοντας κλικ στο άνω μέρος κάθε τετράγωνου αλλάζετε γράμμα κατά φθίνουσα αλφαβητική σειρά (Z-A), ενώ κάνοντας κλικ στο κάτω μέρος του αλλάζετε γράμμα κατά αύξουσα αλφαβητική σειρά (A-Z). Για να εισαγάγετε ένα κενό μεταξύ δύο λέξεων, αφήνετε ένα λευκό τετραγωνάκι. Υπάρχουν εκατομμύρια διαφορετικοί συνδυασμοί. Παρακολουθήστε με προσοχή τις κοροϊδίες της βόμβας και θυμηθείτε: "Nobody Likes A Smartass". Μόλις σχηματίσετε τη σωστή φράση, η αντίστροφη μέτρηση θα σταματήσει. ΠΡΟΣΟΧΗ! Μην ξαναπατήσετε το κόκκινο κουμπί!

Λάβετε υπόψη ότι η ενεργοποίηση της βόμβας είναι προαιρετική και δεν πρόκειται να επηρεάσει την πορεία ή την επιτυχία σας στο παιχνίδι. Από τη στιγμή όμως που θα την ενεργοποιήσετε, θα πρέπει να την απενεργοποιήσετε οπωσδήποτε, διαφορετικά το αστρόπλοιο θα τιναχτεί στον αέρα.

Ο ΠΡΩΤΟΣ ΓΡΙΦΟΣ: ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ξεκινάτε το παιχνίδι στο σπίτι σας. Στην αριστερή άκρη της οθόνης σας βρίσκεται μια τηλεόραση. Κοιτάξτε τη και πατήστε το πράσινο κουμπί στη βάση της: ο κύριος Douglas Adams αυτοπροσώπως! Αφού παρακολουθήσετε το video, απομακρυνθείτε από την τηλεόραση, κάνετε μεταβολή και θα βρεθείτε μπροστά στον υπολογιστή σας. Πλησιάστε τον υπολογιστή, κάνετε κλικ στο CD drive για να το ανοίξετε και σύρετε μέσα το CD με το logo του Starship Titanic. Το διαστημόπλοιο θα συντριβεί στο σπίτι σας και θα συναντήσετε τον Fentible το DoorBot. Στην ερώτηση του Fentible αν θα τον βοηθήσετε, απαντήστε όπως σας αρέσει. Ετσι κι αλλιώς, το αποτέλεσμα θα είναι το ίδιο... Οταν σας το ζητήσει, πάρτε τη φωτογραφία του σπιτιού σας από τη συρταριέρα στα δεξιά και ακολουθήστε τον στο σκάφος. Μέσα στο ασανσέρ θα διαπιστώσετε ότι ο Fentible τα έχει κάπως χαμένα, για αυτό πατήστε μόνοι σας το κορυφαίο κουμπί. Το διαστημόπλοιο θα απογειωθεί και έπειτα από λίγο θα βρεθείτε στο Embarkation Lobby. Μόλις



Η τοποθέτηση του CD στο drive θα είναι καθοριστική για τη ζωή σας.

βγείτε από το ασανσέρ, στρίψτε δεξιά, πηγαίνετε μία φορά ευθεία, στρίψτε ξανά δεξιά και θα βρεθείτε μπροστά σε ένα βάθρο. Πατήστε το κουμπί για να δείτε τους τίτλους της εισαγωγής. Στη συνέχεια, πηγαίνετε στο γραφείο της υποδοχής (στρίψτε αριστερά και προχωρήστε ευθεία) και χτυπήστε το κουδούνι. Το κουδούνι θα μεταμορφωθεί στη Marsinta, το DeskBot. Απαντήστε σε όλες τις ερωτήσεις της και θα πάρετε το δωμάτιό σας στη Super Galactic Traveler Class.

Θα εμφανιστεί το DoorBot, αλλά μην περιμένετε να σας εξυπηρετήσει. Βγείτε από το Embarkation Lobby, από τη μεγάλη πόρτα στα αριστερά του DeskBot (από το σημείο όπου σας άφησε το DoorBot, προχωρήστε μία φορά ευθεία και στρίψτε δεξιά). Θα βρεθείτε στο Top of the Well.

ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΤΕ ΣΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΣΑΣ *(ισχύει για όλες τις θέσεις)*

Κάνετε κλικ στην επιλογή Designer Room Numbers στο PET σας και κοιτάξτε τον αριθμό του δωματίου σας, που έχει αποθηκευτεί σε μια υποδοχή στην αριστερή πλευρά της μπάρας. Το νέο δωμάτιό σας χαρακτηρίζεται ως "your assigned room" και κάθε προηγούμενο δωμάτιό σας (αν έχετε αναβαθμίσει τη θέση σας στο σκάφος) ως "a previously assigned room".

Πηγαίνετε στον ανελκυστήρα που υποδεικνύεται από τον αριθμό του δωματίου σας. Πείτε στο LiftBot τον αριθμό του ορόφου σας (π.χ. "Floor 29" ή απλά "29") και θα σας μεταφέρει στον προορισμό σας.

Για να βεβαιωθείτε ότι μπαίνετε στο σωστό δωμάτιο, μόλις βρεθείτε μπροστά σε μια πόρτα κάνετε κλικ στην επιλογή Designer Room Numbers στο PET σας, κάνετε κλικ στο τετράγωνο πλαίσιο στα δεξιά της μπάρας και κοιτάξτε αν η περιγραφή που εμφανίζεται είναι ίδια με την περιγραφή του δωματίου σας.

SUPER GALACTIC TRAVELLER CLASS

Μόλις βγείτε από το ασανσέρ, θα βρεθείτε μπροστά στην πόρτα του εστιατορίου. Στο βάθος του διαδρόμου στα αριστερά σας βρίσκεται ένα Succ-U-Bus, ενώ στο βάθος του διαδρόμου στα δεξιά σας βρίσκεται μια πόρτα που οδηγεί σε ένα μικρό δωμάτιο.

Κάθε όροφος της SGT Class περιλαμβάνει 18 δωμάτια και χωρίζεται σε τρία επίπεδα των έξι δωματίων, τα οποία είναι αριθμημένα κατά αύξουσα σειρά -από τα αριστερά προς τα δεξιά- ως εξής:

Κατώτερο επίπεδο:
Δωμάτια 1-6
Μεσαίο επίπεδο:
Δωμάτια 7-12
Ανώτερο επίπεδο:
Δωμάτια 13-18

Για παράδειγμα, αν το δωμάτιό σας έχει αριθμό 5, τότε βρίσκεται στο κατώτερο επίπεδο και είναι το πέμπτο από τα αριστερά.

ΤΑ MINI-LIFTS

Αν μένετε σε ένα από τα δωμάτια 1-6, μπορείτε να μπείτε κατευθείαν στην κατάλληλη πόρτα με την επιγραφή SGT. Αν όμως το δωμάτιό σας βρίσκεται στο μεσαίο ή το ανώτερο επίπεδο του ορόφου, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το κατάλληλο mini-lift. Δίπλα από κάθε δωμάτιο του κατώτερου επιπέδου υπάρ-

ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

★ Για να κινείστε πιο γρήγορα, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Shift ενώ κάνετε κλικ προς μια κατεύθυνση. Με αυτό τον τρόπο παρακάμπτετε τα μεταβατικά animations και προχωρείτε κατευθείαν από πλάνο σε πλάνο.

★ Ο τρόπος που σας συμπεριφέρεται κάθε ρομπότ επηρεάζεται άμεσα από τη διάθεσή του. Για να δείτε τη διάθεση του ρομπότ στο οποίο μιλάτε, κοιτάξτε τους μετρητές που εμφανίζονται δίπλα στη φωτογραφία του, στην αριστερή πλευρά της μπάρας Chat-O-Mat του PET σας. Ο πρώτος μετρητής αντιστοιχεί στην Προσωπικότητα, ο δεύτερος στη Μνήμη και ο τρίτος στην Κίνηση. Αν οι μετρητές δείχνουν προς τα κάτω (ροζ), τότε το ρομπότ δεν θα είναι ιδιαίτερα πρόθυμο απέναντί σας, θα είναι αφηρημένο και δεν θα δίνει σημασία σε ό,τι του λέτε. Αν οι μετρητές δείχνουν προς τα πάνω (κίτρινοι), τότε το ρομπότ θα είναι φιλικό, ευδιάθετο και ευγενικό. Μπορείτε να αλλάξετε τη διάθεση ενός ρομπότ από το Scultpure Chamber (βλ. σχετικό πλαίσιο).

★ Για να πάρετε βοήθεια κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, απλά καλέστε το BellBot, πείτε του "Help" και θα σας δώσει μία συμβουλή. Το BellBot σας δίνει τόσο γενικές όσο και συγκεκριμένες συμβουλές για κάθε δωμάτιο. Για αυτό, αν έχετε κολλήσει, κάνετέ του ερωτήσεις ενώ βρίσκεστε σε διαφορετικές περιοχές. Εναλλακτικά μπορείτε να ζητήσετε τη βοήθεια του DoorBot. (Για να καλέσετε το BellBot ή το DoorBot, κάνετε κλικ στη φωτογραφία τους στην μπάρα Chat-O-Mat του PET σας.)

★ Προσέχετε τα λόγια του εκνευριστικού παπαγάλου - σας δίνει ενδείξεις σχετικά με το τι πρέπει να κάνετε στο παιχνίδι.

χει ένα mini-lift, το οποίο σας ανεβάζει κατευθείαν στο δωμάτιο του μεσαίου ή του ανώτερου επιπέδου που βρίσκεται πάνω από το δωμάτιο του κατώτερου επιπέδου. Πιο αναλυτικά, κάθε mini-lift χρησιμοποιείται για να μετακινείστε μεταξύ των τριών δωματίων που βρίσκονται το ένα πάνω από το άλλο σε κάθε επίπεδο του ορόφου: Το mini-lift δίπλα από το δωμάτιο 1 του κατώτερου επιπέδου χρησιμοποιείται για να πάτε στο 7 του μεσαίου και στο 13 του ανώτερου επιπέδου. Το mini-lift δίπλα από το δωμάτιο 2 του κατώτερου επιπέδου χρησιμοποιείται για να πάτε στο 8 του μεσαίου και στο 14 του ανώτερου επιπέδου κ.ο.κ. Για παράδειγμα, αν θέλετε να πάτε στο δωμάτιο 7 του μεσαίου επιπέδου, πηγαίνετε μπροστά στην πόρτα του δωματίου 1 του κατώτερου επιπέδου και στρίβετε δεξιά. Κάνετε κλικ στην κυλινδρική κολόνα που προεξέχει από τον τοίχο και θα μπείτε στο mini-lift. Κάνετε κλικ στο μεσαίο κουμπί και θα μεταφερθείτε κατευθείαν στο δωμάτιο 7 στο μεσαίο επίπεδο. Κάθε mini-lift σας μεταφέρει κατευθείαν στο αντίστοιχο δωμάτιο του μεσαίου και του ανώτερου επιπέδου και μπροστά από την πόρτα του δωματίου του κατώτερου επιπέδου.

ΑΠΟ ΜΟΥΤΣΟΣ... ΚΑΠΕΤΑΝΙΟΣ

Μόλις φτάσετε στο δωμάτιό σας, θα βρεθείτε μπροστά στην πικρή αλήθεια: το εξωφρενικά μικρό μέγεθός του. Σαν να μην έφτανε αυτό, η πρόσβαση στους διάφορους χώρους του Starship Titanic δεν επιτρέπεται στους επιβάτες όλων των θέσεων. Για να μπορέσετε να αποκτήσετε πλήρη ελευθερία κίνησης σε όλο το διαστημόπλοιο, θα πρέπει να αναβαθμίσετε το δωμάτιό σας, από έναν μικρό και ταπεινό θάλαμο σε μια πολυτελή σουίτα της πρώτης θέσης.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΣΕ Β' ΘΕΣΗ

Μπαίνοντας στο φτωχικό δωματιάκι σας, θα ακούσετε από το μεγάφωνο ότι κερδίσατε μια δωρεάν αναβάθμιση της θέσης σας. Για να μάθετε όμως περισσότερα, θα πρέπει να δείτε την τηλεόρασή σας. Δυστυχώς το μέγεθος του δωματίου σας είναι τόσο μικρό, ώστε για να φτάσετε στην τηλεόρασή σας θα πρέπει να ξαπλώσετε στο κρεβάτι σας. Για να ξαπλώσετε στο κρεβάτι σας, θα πρέπει να το επεκτείνετε από τον τοίχο. Για να το επιτύχετε αυτό, θα πρέπει πρώτα να επεκτείνετε μερικές άλλες συσκευές, προκειμένου να στηρίξουν το βάρος του! Ακόμη χειρότερα, δεν μπορείτε να έχετε ανοιγμένες ταυτόχρονα όλες τις συσκευές. Χρησιμοποιήστε τη λειτουργία Remote Thingummy του PET σας και κάνετε τα εξής, κάνοντας κλικ στα αντίστοιχα εικονίδια και κατεβάζοντας το διακόπτη που εμφανίζεται στη δεξιά πλευρά της μπάρας:

Deploy personal maintenace hub - Deploy executive horizontal worksurface - Deploy major horizontally mobile storage compartment - Deploy fully recumbent relaxation device - Inflate fully recumbent relaxation device.

Στη συνέχεια ανεβείτε στο κρεβάτι σας, κοιτάξτε την τηλεόρασή σας, ανάψτε τη και γυρίστε στο κανάλι 3. Θα μάθετε ότι για περισσότερες λεπτομέρειες θα πρέπει να βρείτε ένα περιοδικό, ενώ στο βάθος θα δείτε το Succ-U-Bus που βρίσκεται στο διάδρομο του πρώτου επιπέδου του ορόφου της SGT Class.

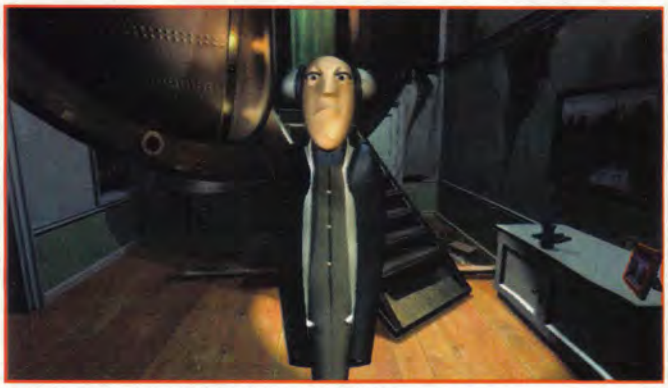
Βγείτε από το δωμάτιό σας και επιστρέψτε στο διάδρομο του πρώτου επιπέδου. Πηγαίνετε στο Succ-U-Bus που βρίσκεται εκεί, ενεργοποιήστε το, πατήστε το κουμπί Receive και πάρτε το περιοδικό από τον κάδο. Πάρτε το ασανσέρ για να επιστρέψετε στο Top of the Well (απλώς πείτε στο LiftBot "Top of the Well) και πηγαίνετε στο Embarkation Lobby. Πλησιάστε στο γραφείο υποδοχής, χτυπήστε το κουδούνι, δώστε στη Marsinta το περιοδικό κι εκείνη θα σας δώσει ένα δωμάτιο στη δεύτερη θέση.

Οι νέοι χώροι στους οποίους θα αποκτήσετε πρόσβαση είναι:

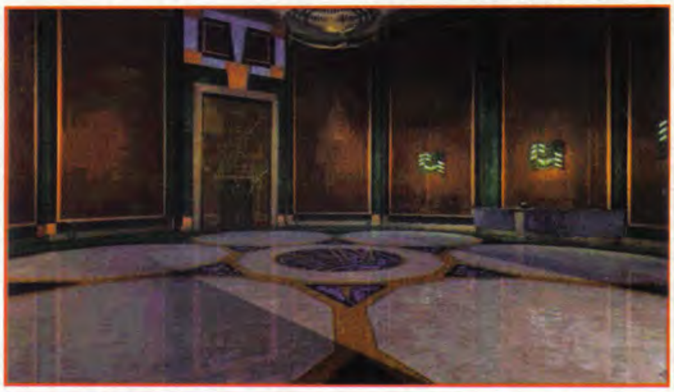
X Sculpture Room
X Designer Room
X Bar
X Music Room
X Promenade Deck

2nd CLASS

Σε κάθε όροφο της Β' θέσης οδηγούν δύο ανελκυστήρες: ο 1 και ο 2 ή ο 3 και ο 4. Κάθε όροφος της Β' θέσης έχει 12 δωμάτια και ουσιαστικά χωρίζεται σε δύο επίπεδα (υπάρχει και τρίτο επίπεδο, αλλά είναι το ίδιο με το μεσαίο -απλά τα δωμάτια είναι περισσότερο υπερυψωμένα- και δεν έχει σημασία για σας). Κάθε επίπεδο περιλαμβάνει 4 δωμάτια, τα



Η γνωριμία σας με τον Fentible είναι αρκετά επεισοδιακή.



Embarkation Lobby: Από εδώ ξεκινούν οι αναζητήσεις σας στο Starship Titanic.



Marsinta Drewbish - DeskBot. Αν δεν είναι συνεργάσιμη και σας σπάει τα νεύρα, τότε μάλλον δεν είναι στα "high" της. Στο χέρι σας είναι να την "ανεβάσετε"...

οποία αντιστοιχούν ανά δύο σε έναν από τους δύο μεγάλους ανελκυστήρες:

Κατώτερο επίπεδο: Δωμάτια 1-2, ανελκυστήρας 1 (ή 3)/Δωμάτια 1-2, ανελκυστήρας 2 (ή 4)

Μεσαίο επίπεδο: Δωμάτια 3-4, ανελκυστήρας 1 (ή 3)/Δωμάτια 3-4, ανελκυστήρας 2 (ή 4)

Οταν βγαίνετε από έναν ανελκυστήρα, τα δωμάτια που αντιστοιχούν στον ανελκυστήρα 1 (ή 3) βρίσκονται στα δεξιά σας, ενώ τα δωμάτια που αντιστοιχούν στον ανελκυστήρα 2 (ή 4) βρίσκονται στα αριστερά σας.

ΤΑ MINI-LIFTS

Αν μένετε σε δωμάτιο με τον αριθμό 1 ή 2, μπορείτε να μπείτε κατευθείαν στην κατάλληλη πόρτα με την επιγραφή "2nd Class" (βεβαιωθείτε ότι μπαίνετε στο δωμάτιο που αντιστοιχεί στο δικό σας ανελκυστήρα). Αν θέλετε να πάτε στο μεσαίο ή το ανώτερο επίπεδο, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το κατάλληλο mini-lift. Οπως και στη SGT class, δίπλα από κάθε δωμάτιο του κατώτερου επιπέδου υπάρχει κι ένα mini-lift, το οποίο σας ανεβάζει κατευθείαν στο δωμάτιο που βρίσκεται ακριβώς από πάνω του. Πιο αναλυτικά, κάθε mini-lift χρησιμοποιείται για να μετακινείστε μεταξύ των δύο δωματίων που βρίσκονται το ένα πάνω από το άλλο σε κάθε επίπεδο του ορόφου: Το mini-lift δίπλα από το δωμάτιο 1/ασανσέρ 2 του κάτω επιπέδου χρησιμοποιείται για να πάτε στο δωμάτιο 3/ασανσέρ 2 του επάνω επιπέδου. Το mini-lift δίπλα από το δωμάτιο 2 / ασανσέρ 2 του κάτω επιπέδου χρησιμοποιείται για να πάτε στο δωμάτιο 4/ασανσέρ 2 του επάνω επιπέδου κ.ο.κ.



Ο Nobby, το LiftBot. Ωραίος τύπος, αρκεί να μην αρχίσει να μιλάει για τον πόλεμο.

Για παράδειγμα, αν θέλετε να πάτε στο δωμάτιο 3/ασανσέρ 2 του επάνω επιπέδου, πηγαίνετε μπροστά από την πόρτα του δωματίου 1/ ασανσέρ 2 του κάτω επιπέδου και στρίβετε δεξιά. Κάνετε κλικ στην κυλινδρική κολόνα που προεξέχει από τον τοίχο, για να μπείτε στο mini-lift, και κάνετε κλικ στο μεσαίο κουμπί. Κάθε ασανσέρ σάς μεταφέρει κατευθείαν στο αντίστοιχο δωμάτιο του επάνω επιπέδου και μπροστά από την πόρτα του δωματίου του κάτω επιπέδου.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΣΕ Α' ΘΕΣΗ

Για να αναβαθμίσετε το δωμάτιό σας σε α' θέσης, απλά ζητήστε το από το DeskBot! Επειδή όμως η ζωή δεν είναι ποτέ απλή, και το DeskBot μπορεί να μην είναι ιδιαίτερα συνεργάσιμο, θα πρέπει να του φτιάξετε το κέφι.

Από το Top of the Well πηγαίνετε στο Sculpture Room και κοιτάξτε το άγαλμα του DeskBot. (Μόλις μπείτε στην αίθουσα, στρίψτε δεξιά, προχωρήστε τρεις φορές ευθεία, στρίψτε δεξιά και προχωρήστε μία φορά ευθεία, για να πλησιάσετε το άγαλμα.) Ρυθμίστε τους δύο ολι-

ΤΟ SCULPTURE ROOM

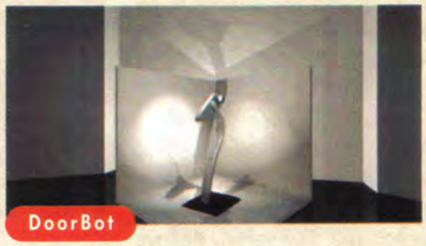
Τα αγάλματα που αντιστοιχούν σε κάθε ρομπότ



DeskBot



BellBot



DoorBot



LiftBot



BatBot

Οι μετρητές στην αριστερή πλευρά της μπάρας υποδεικνύουν τη διάθεση του ρομπότ στο οποίο μιλάτε.



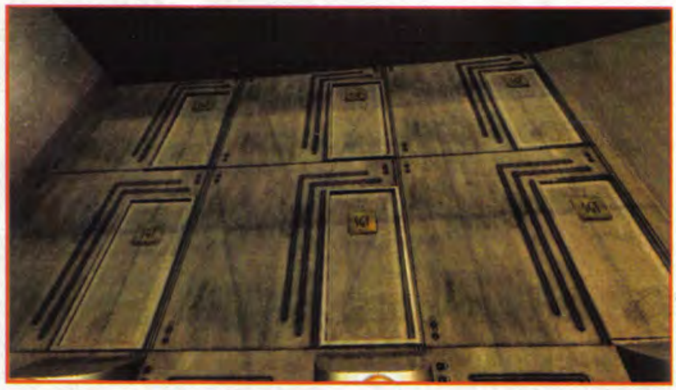
Καθένα από τα αγάλματα στο Sculpture Room αντιπροσωπεύει διαφορετικό ρομπότ. Διαθέτει δύο ή τρεις μοχλούς, οι οποίοι επηρεάζουν άμεσα τους τρεις μετρητές που εμφανίζονται στην αριστερή πλευρά της μπάρας του PET σας, όταν μιλάτε στο αντίστοιχο ρομπότ. Ο παπαγάλος μπορεί να σας δώσει συμβουλές για το ποιο άγαλμα αναπαριστά κάθε ρομπότ, σε περίπτωση που δεν μπορείτε να καταλάβετε απλά κοιτώντας τα.

Μόλις πλησιάζετε το άγαλμα, οι μετρητές διάθεσης του αντίστοιχου ρομπότ εμφανίζονται στην μπάρα Chat-O-Mat του PET σας. (Η φωτογραφία που εμφανίζεται δίπλα στους μετρητές είναι αυτή του ρομπότ που μιλήσατε την τελευταία φορά και δεν έχει καμία σχέση.) Για να αλλάξετε τη διάθεση του ρομπότ, μετακινήστε τους μοχλούς του αγάλματός του, έως ότου οι μετρητές του να γίνουν ροζ.


Ρέιμαν
Τζούνιορ
η MICROSTAR παρουσιάζει
την εκπαιδευτική διάσταση
στο παιχνίδι:
Η ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ ΑΠΟ 6 ΕΩΣ 11 ΧΡΟΝΩΝ
Ένας τέλειος συνδιασμός παιχνιδιού και εκμάθησης
Τα παιδιά εξασκούν τις γνώσεις τους διασκεδάζοντας
Ατέλειωτες ώρες ευφυούς παιχνιδιού
Περισσότερα από 60 επίπεδα παιχνιδιού
6 τελείως διαφορετικοί κόσμοι
Εντυπωσιακά γραφικά
και κινούμενα σχέδια
60 εικόνες το δευτερόλεπτο
τα παιδιά
μαθαίνουν παίζοντας
περισσότερες από 600 ερωτήσεις
στη γλώσσα και τα μαθηματικά
απλή αναγνώριση των λέξεων •
αλφαβητική σειρά •
σωστή αναγνώριση και κατανόηση •
συλλαβισμός των λέξεων •
αναγνώριση και ανάγνωση των ήχων •
ορθογραφία •
ανάγνωση των αριθμών •
αρίθμηση •
σειρά των αριθμών •
πράξεις •
ανάλυση των αριθμών •
σύγκριση ποσοτήτων •
Ubi Kids
Ubi Soft
ΤΕΥΧΟΣ Α΄
6-7 ετών
Ρέιμαν Τζούνιορ
RAYMAN
500 ερωτήσεις για τη γλώσσα και τα μαθηματικά
Η ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
ΤΕΥΧΟΣ Β΄
8-9 ετών
600 ερωτήσεις για τη γλώσσα και τα μαθηματικά
Η ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
ΤΕΥΧΟΣ Γ΄
10-11 ετών
700 ερωτήσεις για τη γλώσσα και τα μαθηματικά
Η ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ
e-mail: microstar@ath.forthnet.gr
Σας παρακαλώ να μου στείλετε τα cd-rom που σημειώνω παρακάτω:
α. ΡΕΙΜΑΝ ΤΖΟΥΝΙΟΡ ΤΕΥΧ. Α για παιδιά από 6-7 ετών __ τεμάχια
β. ΡΕΙΜΑΝ ΤΖΟΥΝΙΟΡ ΤΕΥΧ. Β για παιδιά από 8-9 ετών __ τεμάχια
γ. ΡΕΙΜΑΝ ΤΖΟΥΝΙΟΡ ΤΕΥΧ. Γ για παιδιά από 10-11 ετών __ τεμάχια
Τιμή τεύχους: 11.900δρχ. Τα τρία τεύχη: τιμή 33.000δρχ.
αφού συμπληρώσετε το κουπόνι στείλτε το στη διεύθυνση: MICROSTAR A.B.E.E.
Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ, ή επικοινωνήστε στα τηλ: 01-6998974, fax: 01-6927936
ΤΡΟΠΟΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ: με αντικαταβολή κατά την παραλαβή. ΔΩΡΕΑΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ ΜΕ COURIER
Επώνυμο:
Όνομα:
Διεύθυνση:
Τ.Κ.:
Πόλη:
Τηλ.:
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
MICROSTAR
EDUCATION SOFTWARE



Ο διάδρομος της SGT Class. Χρησιμοποιήστε το μίνι ασανσέρ στα δεξιά της εισόδου κάθε δωματίου του κατώτερου επιπέδου...



...για να πάτε στο δωμάτιο του μεσαίου και του ανώτερου επιπέδου που βρίσκεται από πάνω του.

σθητήρες, ώστε οι δύο κορυφαίες ενδείξεις στην αριστερή πλευρά της μπάρας Chat-O-Matic στο PET σας να είναι αμφότερες υψηλές (κίτρινες) αντί για χαμηλές (ροζ).

Τώρα το DeskBot θα έχει πολύ καλύτερη διάθεση. Μπορείτε λοιπόν να επιστρέψετε στο Embarkation Lobby και να του ζητήσετε να αναβαθμίσει το δωμάτιό σας. Απλά ρωτήστε το: "can I have an upgrade?" και θα σας δώσει ένα δωμάτιο στην α' θέση. Εχετε πλέον πρόσβαση σε όλους τους χώρους του Starship Titanic.

1st CLASS

Μόλις βγείτε από το ασανσέρ, θα βρεθείτε σε έναν προθάλαμο. Κάθε όροφος της α' θέσης περιλαμβάνει έναν κεντρικό προθάλαμο, στον οποίο βρίσκονται δύο μεγάλοι ανελκυστήρες: ο 1 και ο 2 ή ο 3 και ο 4. Απέναντι από τους ανελκυστήρες βρίσκεται ένα Succ-U-Bus. Στα αριστερά και τα δεξιά του προθαλάμου βρίσκονται δύο πόρτες. Καθεμιά από αυτές οδηγεί σε έναν διάδρομο που περιλαμβάνει 3 δωμάτια, τα οποία αντιστοιχούν σε έναν από τους δύο ανελκυστήρες, η δε αρίθμησή τους ξεκινά από την πόρτα που συνδέει τον προθάλαμο με το διάδρομο.

Αν βγείτε από τον ανελκυστήρα 1 (ή 3), θα βρεθείτε μπροστά στην πόρτα που αντιστοιχεί στον ανελκυστήρα 2 (ή 4), ο οποίος βρίσκεται στα αριστερά σας. Αν στρίψετε μία φορά δεξιά, θα βρεθείτε μπροστά στο Succ-U-Bus (οι ανελκυστήρες βρίσκονται ακριβώς πίσω σας). Στρίψτε ακόμη μία φορά δεξιά και θα δείτε την πόρτα που οδηγεί στο διάδρομο που περιλαμβάνει τα δωμάτια που αντιστοιχούν στον ανελκυστήρα 1 (ή 3).

Αν βγείτε από τον ανελκυστήρα 2 (ή 4), θα βρεθείτε μπροστά στην πόρτα που αντιστοιχεί στον ανελκυστήρα 1 (ή 3), ο οποίος βρίσκεται στα δεξιά σας. Αν στρίψετε μία φορά αριστερά, θα βρεθείτε μπροστά στο Succ-U-Bus (οι ανελκυστήρες βρίσκονται ακριβώς πίσω σας). Στρίψτε ακόμη μία φορά αριστερά και θα δείτε την πόρτα που οδηγεί στο διάδρομο με τα δωμάτια που αντιστοιχούν στον ανελκυστήρα 2 (ή 4).

Πιο απλά, βλέποντας τους ανελκυστήρες, στα δεξιά του ανελκυστήρα 2 (ή 4) βρίσκεται η πόρτα που οδηγεί στο διάδρομο με τα δωμάτια που αντιστοιχούν στον ανελ-

DESIGNER ROOM NUMBERS - ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ!



Ο αριθμός του δωματίου σας.



Ο αριθμός της τοποθεσίας στην οποία βρίσκεστε.

★ Κάθε φορά που η Marsinta σας δίνει ένα νέο δωμάτιο, το Designer Room Number του αποθηκεύεται αυτόματα σε μια υποδοχή στην αριστερή πλευρά της αντίστοιχης μπάρας στο PET σας. Το Designer Room Number υποδεικνύει τη θέση του δωματίου σας, τον αριθμό του, τον όροφο όπου βρίσκεται και τον ανελκυστήρα που θα πρέπει να πάρετε για να πάτε εκεί (π.χ. SGT Class, Floor 29, Elevator 3, Room 5). Για να δείτε πού βρίσκεται το δωμάτιό σας, δεν έχετε παρά να κάνετε κλικ στο Designer Room Number του.

★ Κάθε δωμάτιο από όπου περνάτε έχει το δικό του Designer Room Number, το οποίο εμφανίζεται στο τετράγωνο πλαίσιο στη δεξιά πλευρά της μπάρας. Για να δείτε σε ποια περιοχή ή ποιο δωμάτιο βρίσκεστε, απλά κάνετε κλικ στο τετράγωνο πλαίσιο.

★ Οταν μπαίνετε για πρώτη φορά σε μια τοποθεσία, σύρετε τον αριθμό της από το τετράγωνο πλαίσιο στη δεξιά πλευρά της μπάρας σε μια κενή υποδοχή στα αριστερά. Με αυτό τον τρόπο θα μπορείτε να στέλνετε αντικείμενα σε διάφορα μέρη του σκάφους μέσω των Succ-U-Busses.


inte*learn
MULTIMEDIA
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ
ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ
ΝΕΟ
ΝΕΟ
ΝΕΟ
ΑΛΓΕΒΡΑ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ
γυμνασίου άλγεβρα
ΙΔΕΟΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ
CD-ROM
ΓΕΩΜΕΤΡΙΑ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ
ΓΕΩΜΕΤΡΙΑ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ
ΦΥΣΙΚΗ / ΟΛΗ Η ΥΛΗ
ΦΥΣΙΚΗ
Όλη η ύλη της Φυσικής με θεωρία, ασκήσεις, εφαρμογές, πειράματα.
ΚΙΝΗΣΗ - ΗΧΟΣ
ΜΗΧΑΝΙΚΗ
ΗΛΕΚΤΡΙΣΜΟΣ
ΗΛΕΚΤΡΟΜΑΓΝΗΤΙΣΜΟΣ
ΘΕΡΜΟΤΗΤΑ
ΟΠΤΙΚΗ
ΤΑΛΑΝΤΩΣΕΙΣ
ΗΛΙΚΙΕΣ 9-16
ΧΗΜΕΙΑ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ
ΧΗΜΕΙΑ
ανόργανη-οργανική
ΗΛΙΚΙΕΣ 11-16
ΕΙΣΑΓΩΓΗ - ΠΕΙΡΑΜΑ - ΘΕΩΡΙΑ
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ - ΑΣΚΗΣΕΙΣ
ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΡΙΘΜΟΙ
ΧΑΡΟΥΜΕΝΕΣ ΩΡΕΣ
χαρούμενες ώρες
12 Χαρούμενα Εκπαιδευτικά Παιχνίδια για το Δημοτικό
ΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙ ΤΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
το Εργαστήρι της Γλώσσας
ΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΡΙΘΜΩΝ
Η ΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΡΙΘΜΩΝ
γράμματα & αριθμοί
ΔΩΡΟ MOUSE PAD
ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ ΕΛΛΗΝΙΚΗ & ΑΓΓΛΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ
inte*learn ΕΠΕ Αγν.Στρατιώτη 46, 176 73 Αθήνα • Τηλ. 01 9591.853, Fax: 01 9572.098 • e-mail: intelrn@hol.gr



Το μενού του εστιατορίου της SGT Class: Κοτόπουλο με σάλτσα ντομάτα, κοτόπουλο με σάλτσα μουστάρδα, κοτόπουλο με σάλτσα "πουλιών", κοτόπουλο χωρίς καθόλου σάλτσα.

κυστήρα 2 (ή 4), ενώ στα αριστερά του ανελκυστήρα 1 (ή 3) βρίσκεται η πόρτα που οδηγεί στο διάδρομο με τα δωμάτια που αντιστοιχούν στον ανελκυστήρα 1 (ή 3).

ΤΟ ΜΥΣΤΗΡΙΟ ΤΟΥ STARSHIP TITANIC

Βασικός σκοπός σας στο παιχνίδι είναι να συγκεντρώσετε τα μέρη της Titania, της τεχνητής νοημοσύνης του Starship Titanic, τα οποία είναι διασκορπισμένα σε ολόκληρο το αστρόπλοιο, και στη συνέχεια να τη συναρμολογήσετε, ώστε να μπορέσει να αναλάβει εκ νέου τη διακυβέρνηση του σκάφους. Ποια είναι όμως η αιτία για όλα αυτά; Τι πράγματι συνέβη στην Titania και γιατί το Starship Titanic έπεσε στο σπίτι σας; Οι απαντήσεις σε αυτά τα ερωτήματα βρίσκονται στον υπολογιστή των σχεδιαστών του σκάφους.



Υπεργαλαξιακή Ταξιδιωτική Θέση: Ενας πολύ επιτυχημένος χαρακτηρισμός που σας κάνει να νιώθετε καλύτερα που μένετε στο αμπάρι. Για να φτάσετε στην τηλεόρασή σας, θα πρέπει πρώτα να επεκτείνετε ορισμένες συσκευές.

Η ΑΙΘΟΥΣΑ ΤΗΣ TITANIA

Από το Top of the Well πηγαίνετε στο Observation Post. Μόλις φτάσετε εκεί, κάνετε μεταβολή και θα βρεθείτε μπροστά σε μια γυάλινη πόρτα. Κάνετε κλικ πάνω της, για να κατεβείτε μια μεγάλη σκάλα. Θα συναντήσετε μια δεύτερη γυάλινη πόρτα, η οποία οδηγεί στο Titania's Chamber. Αυτή η αίθουσα χωρίζεται σε τρία δωμάτια, από τα οποία προς το παρόν έχετε πρόσβαση μόνο στα δύο. Το πρώτο δωμάτιο που θα συναντήσετε μπαίνοντας είναι το δωμάτιο της βόμβας (βλ. σχετικό πλαίσιο). Στρίψτε δεξιά, προχωρήστε μία φορά ευθεία, στρίψτε αριστερά και θα βρεθείτε μπροστά στο δεύτερο δωμάτιο, το οποίο οδηγεί στη γέφυρα του σκάφους και προς το παρόν είναι κλειστό. Στρίψτε δεξιά, προχωρήστε μία φορά ευθεία, στρίψτε αριστερά και θα βρεθείτε μπροστά στο τρίτο δωμάτιο. Μπείτε. Μπροστά σας βρίσκεται ένα χρηματοκιβώτιο. Αν στρίψετε δεξιά, θα δείτε τον υπολογιστή των σχεδιαστών του σκάφους, ο οποίος όμως απαιτεί την εισαγωγή passwords. Αλλά πώς θα τα βρείτε;

COMPUTER HACKING...

Πλησιάστε το χρηματοκιβώτιο και ανοίξτε όλες τις πόρτες, αγνοώντας τα προειδοποιητικά μηνύματα. Τελικά θα δείτε ένα πλαίσιο με μια σειρά ασφάλειες. Είναι το FuseBox. Γυρίστε τον κόκκινο διακόπτη, βγάλτε την κόκκινη ασφάλεια, βγείτε από το δωμάτιο και επιστρέψτε στο Top of the Well. (Μόλις βγείτε από το δωμάτιο, προχωρήστε δύο φορές ευθεία και στρίψτε δεξιά, για να φτάσετε στη βάση της σκάλας. Κάνετε κλικ στην πράσινη επιφάνεια στη βάση της οθόνης σας με το βέλος που δείχνει προς τα πάνω, για να ανεβείτε τη σκάλα. Προχωρήστε ευθεία, μέχρι να βγείτε ξανά στο Objervation Post. Μόλις βγείτε στο Observation Post, στρίψτε μία φορά δεξιά ή αριστερά και προχωρήστε μία φορά ευθεία.)

Πηγαίνετε στο Creator's Chamber και κάνετε κλικ στα κεφάλια στις τρεις γυάλινες προθήκες, για να δείτε τα ονόματα των σχεδιαστών: Μόλις μπείτε στην αίθουσα, στρίψτε αριστερά, προχωρήστε μία φορά ευθεία, στρίψτε δεξιά και κάνετε κλικ στο πρώτο κεφάλι (Brobostigon). Στρίψτε αριστερά, προχωρήστε τρεις φορές ευθεία, στρίψτε δεξιά και κάνετε κλικ στο δεύτερο κεφάλι (Leovinus). Στρίψτε αριστερά, προχωρήστε δύο φορές ευθεία, στρίψτε δεξιά και κάνετε κλικ στο τρίτο κεφάλι (Scraliontis). Τέλος στρίψτε αριστερά, προχωρήστε μία φορά ευθεία, στρίψτε δύο φορές δεξιά και ανεβάστε το μοχλό. Τώρα στρίψτε δύο φορές αρι-



Το δωμάτιό σας στη δεύτερη θέση είναι άνετο και κομψό και δεν θα πρέπει να έχετε παράπονο.



Ο διάδρομος της δεύτερης θέσης. Σε κάθε ανελκυστήρα αντιστοιχούν δύο δωμάτια του κάτω επιπέδου του ορόφου και τα δύο δωμάτια που βρίσκονται από πάνω τους.


JOY TECH EUROPE
suncom
THE BEST JOYSTICKS UNDER THE SUN
Logic 3
WHEN FAILURE IS NOT AN OPTION
SFS THROTTLE
STRIKE FIGHTER THROTTLE
Like Being Inside the Cockpit.
Featuring:
TOUCH 'N GO Programming
• No complicated software to learn or download.
• Simply hold the Throttle Button, press a keyboard key and it's done.
• 16 Programmable buttons.
• Program 1 to 15 keystrokes, including Marco's o Chord Keys.
• Connect any standard PC Joystick to the throttle and it becomes instantly programmable.
• Multiple Hat Switches and Authentic Military Grips.
PC Phantom
PC PHANTOM JOYSTICK
• 4 High Speed Microswitched Fire Buttons
• Dual Speed Auto Fire
• T-Bar Throttle Control
• 4/8 Way View Switch
• Sure Grip Handle
• 15-Pin Metal Connector
smart ADVERTISING
F-15E TALON
F-15E Talon
• All 12 fire buttons are programmable with any keyboard command.
• Easy button/key press and release programming method - takes only seconds.
• Four program slots can save up to 48 programmed keystrokes. Use them all in one game or save for up to 4 different games.
• 4-way Castle and 4-way Hat switch, plus 4 fire buttons for fast action control.
PC TRIDENT PAD
• Dual Function 8 Way 'D' Pad
• Precision 3D Analogue Thumb Stick
• Nine Tactile Fire Buttons
• Dual Function 'Top Hat' Buttons
• Compatible with CH/TH Modes for precise Throttle and Rudder Control
• LCD Control Screen gives Accurate Throttle and Rudder Telemetry
• Individually Selectable Auto Fire with Variable Fire Rate
• Ergonomic Design with Rubberised Coating for Optimum Control
THE WORLDS MOST ADVANCED PC CONTROLLER!
MANNESMANN
F-15E HAWK
F-15E Hawk
• All four primary fire buttons are located conveniently on the flight stick handle.
• Suncom's exclusive Saturn Ring Direct Drive Technology equalizes control stick tension in all directions for fluid precise 360 degree tracking.
• Hat and Castle switch are inactive and are for appearance only.
PC TOP GEAR PRO WHEEL AND PEDALS
• Self Centering Technology
• 9 Fire Buttons
• 8 Way Directional Cursor
• Wheel Rotation Angle Select
• LCD Control Panel
• Dynamic Resolution Cornering
• Programmable Key Lay Out
• Throttle Hot
• Gear Shift Control
• Accelerator and Brake Pedals
MEDIA INTERACTIVE
TECHNOLOGY AND ELECTRONICS L.T.D.
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
Top quality accessories for
PC - Sony Playstation - Nintento
ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ :
Χαροκόπου 123 Καλλιθέα Τ.Κ. 176 76
ΤΗΛ.: 9570957 - 9570975 - 9570252 - FAX: 9510174



Το κεντρικό Succ-U-Bus του σκάφους στο Bildge Room. Κάνετέ το να φταρνιστεί και θα ξεβράσει τον Brobostigon.

στερά, περάστε ξανά μπροστά από κάθε κεφάλι και σημειώστε τη λέξη που κρυβόταν πίσω του ("THAT", "OTHER" και "THIS" αντίστοιχα).

Επιστρέψτε στο Titania's Chamber και πηγαίνετε στο δωμάτιο του υπολογιστή. Στρίψτε δεξιά για να δείτε τον υπολογιστή και κάνετε κλικ στη δεξιά πλευρά του με το βέλος που δείχνει προς τα κάτω. Εισάγετε τα usernames και τα αντίστοιχα passwords, για να διαβάσετε τα e-mails των σχεδιαστών. Τα usernames είναι Leovinus, Scraliontis και Brobostigon, τα δε passwords ταιριάζουν με τη λέξη που ήταν κρυμμένη πίσω από την προτομή του καθενός και είναι OTHER, THIS και THAT αντίστοιχα. Μόλις τελειώσετε την ανάγνωση του e-mail ενός σχεδιαστή, πατήστε το κουμπί EXIT και εισαγάγετε τα επόμενα username και password. Θα μάθετε ότι ο Scraliontis και ο Brobostigon συμφώνησαν να πάρουν τα λεφτά της ασφάλειας, σαμποτάροντας το



Top Of The Well. Στο κέντρο φαίνεται η σκάλα που οδηγεί στο Observation Post.

Starship Titanic. Βγείτε από τον υπολογιστή, κάνοντας κλικ στην αριστερή πλευρά του με το βέλος που δείχνει προς τα πάνω.

ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΝΟΝΤΑΣ ΤΑ ΤΜΗΜΑΤΑ ΤΗΣ TITANIA

Αυτό που ακολουθεί είναι ένας αναλυτικός οδηγός για το πώς θα ανακτήσετε τα διασκορπισμένα τμήματα της Titania. Ωστόσο, αν δεν θέλετε να καταστρέψετε το ενδιαφέρον του παιχνιδιού ακολουθώντας έναν τυφλοσούρτη, πριν από κάθε ενότητα υπάρχουν μερικοί κατευθυντήριοι άξονες, οι οποίοι υποδεικνύουν τις τοποθεσίες από όπου πρέπει να περάσετε (Τοποθεσίες), τα αντικείμενα που πρέπει να χρησιμοποιήσετε (Απαραίτητα Αντικείμενα), τους χαρακτήρες από τους οποίους πρέπει να ζητήσετε βοήθεια (Παροχή Βοήθειας), τα κανάλια της τηλεόρασης που πρέπει να κοιτάξετε (Τηλεόραση), καθώς και τα αντικείμενα που θα προστεθούν στο inventory σας και θα σας χρησιμεύσουν γενικότερα στο παιχνίδι (Παίρνετε Επίσης).

ΚΕΝΤΡΟ ΟΣΦΡΗΣΗΣ (OLFACTORY CENTER)

Τοποθεσίες: Parrot's Lobby, Embarkation Lobby, Bildge Room

Απαραίτητα Αντικείμενα: *Φτερό παπαγάλου*

Παίρνετε επίσης: *Ραβδί, Μπλε ασφάλεια* Από το Top of the Well πηγαίνετε στο Parrot's Lobby. Πάρτε το ραβδί πάνω από τους σάκους στα αριστερά, πάρτε τον παπαγάλο από το κέντρο του δωματίου και βγείτε από το δωμάτιο. Ο παπαγάλος θα σας ξεφύγει, αλλά στο inventory σας υπάρχει τώρα ένα φτερό του.

Πηγαίνετε στο Embarkation Lobby, μπείτε στον ανελκυστήρα υπηρεσίας (από την είσοδο του Embarkation Lobby στρίψτε δεξιά, προχωρήστε δύο φορές ευθεία και στρίψτε δεξιά) και πατήστε το μεσαίο κουμπί. Βγείτε από το ασανσέρ και θα βρεθείτε στο Bildge Room. Εκεί βρίσκεται το Mother Succ-U-Bus. Ενεργοποιήστε το, εισαγάγετε το φτερό στον κάδο και πατήστε το κουμπί Send.

Το Succ-U-Bus θα φταρνιστεί και -έκπληξη!- θα ξεβράσει τον Brobostigon! Κοιτάξτε τον, για να πάρετε το Κέντρο Οσφρησης της Titania, και μετά κοιτάξτε τον ξανά, για να πάρετε την μπλε ασφάλεια. Μπείτε στο ασανσέρ και πατήστε το κορυφαίο κουμπί, για να επιστρέψετε στο Embarkation Lobby. Βγείτε στο Top of the Well από την πόρτα που βρίσκεται απέναντί σας. Κάπου εδώ, όμως, τελειώνει ο χώρος που έχουμε στη διάθεσή μας για αυτό το μήνα. Θα συνεχίσουμε στο επόμενο τεύχος, με το υπόλοιπο κομμάτι της λύσης του Starship Titanic. PC



Η αίθουσα της Titania. Εδώ η ψυχή του σκάφους περιμένει υπομονετικά να της ξαναδώσετε ζωή.



Για να ρίξετε φως στο μυστήριο του Starship Titanic, πρέπει να αποκτήσετε πρόσβαση στον υπολογιστή του σκάφους.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Αυτή τη φορά, για λόγους Vantor-ικής βίας, παρουσιάζουμε τη λύση του παιχνιδιού X-Files. Ο εκλεκτός μας αρχισυντάκτης ψάχνει να βρει το πεπρωμένο του ακολουθώντας τα βήματα του πνευματικού μέντορά του, του Cancerman. Περισσότερα με τα γράμματά σας στο επόμενο τεύχος.



Μία με το ειδικό stiletto και πάπαλα...

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ X-FILES: THE GAME

Ξεκινώντας αλλάξτε τις ρυθμίσεις στο Options menu ως εξής: Στο Graphics ρυθμίστε το Auto Set Screen Resolution στο "Yes", το Closed Caprioning στο "On", το Inventory στο "Visible", ενώ στο Game Play το Artificial Intuition στο "On" και το Skip Introduction στο "Yes". Να θυμάστε ότι πατώντας το πλήκτρο Shift και κάνοντας κλικ στο πλήκτρο SAVE θα μπορείτε να κάνετε όσα saves θέλετε. Φυσικά για να κάνετε load μία τέτοια θέση πρέπει πάλι να έχετε πατημένο το πλήκτρο Shift.

Λεπτομέρειες για το χειρισμό της περιπέτειας μπορείτε να βρείτε στο αναλυτικό review του παιχνιδιού που κάναμε με τον Βαγγέλη Κράτσα στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου.

FBI Field Office, Seattle - April 2, 1996

Μετά την εισαγωγή συναντάς στο χολ τον ειδικό πράκτορα Cook. Απάντησέ του όπως ένας πραγματικός φίλος.

Προχώρησε μπροστά μία φορά και στρίψε αριστερά. Το δωμάτιο μπροστά σου είναι το γραφείο σου. Μπες και κοίταξε/εξερεύνησε όλα όσα μπορείς. Στον πίνακα με τα σημειώματα πρόσεξε αυτό πάνω αριστερά και κάνε LOOK/ZOOM IN. Παρατήρησε το όνομα "Shiloh" και από πάνω του το σήμα του Εμφύλιου Πολέμου (οι σημαίες των Βορείων και των Νοτίων). Κοιτώντας από τη μεριά της καρέκλας σου το γραφείο σου, χτυπά το τηλέφωνό σου. Κάνε κλικ σε αυτό. Στην άλλη άκρη της γραμμής είναι ο αρχηγός σου και σε θέλει στο γραφείο του.

Εξω από το δωμάτιό σου στρίψε αριστερά, προχώρησε μπροστά, στρίψε δεξιά, προχώρησε μπροστά, στρίψε αριστερά και άνοιξε την πόρτα του γραφείου του αρχηγού σου. Μέσα μιλάς με τον Skinner. Εξάντλησε όλες τις ερωτήσεις. Σου δίνουν έναν φάκελο και αεροπορικά εισιτήρια. Δες το φάκελο της υπόθεσης προσεκτικά και παρατήρησε την κοινή φωτογραφία των Fox Mulder και Dana Scully καθώς και τα βιογραφικά τους. Μίλησε στον αρχηγό σου και εξάντλησε όλα τα θέματα.

Τελειώνοντας, γύρισε δύο φορές αριστερά ή δεξιά και βγες.

Συναντάς πάλι τον πράκτορα Cook. Απάντησέ του "Serious". Πήγαινε στο γραφείο του. Μίλησέ του, αλλά μην του πεις να στείλει αυτός το APB (All Points Bulletin) αντί για σένα.

Πήγαινε στο γραφείο σου. Κάθισε και κοίταξε κάτω από το τηλέφωνο, στο δεξί συρτάρι. Πάρε το όπλο, το σήμα και τις χειροπέδες σου (αυτές που δεν χρησιμοποιείς πουθενά στο παιχνίδι). Κάνε κλικ στον υπολογιστή σου και τύπωσε το password: SHILOH (ή κάνε δεξί κλικ στο γράμμα "O" στη λέξη "Welcome". Διάβασε το e-mail σου. Μετά κάνε κλικ στο APB και το Send.

Βγες από τον υπολογιστή σου και από το γραφείο σου πάρε το φάκελο με το γράμμα της γυναίκας σου. Διάβασέ το προσεκτικά. Πάρε το ντοσιέ με τις υποθέσεις σου και πήγαινε στο γραφείο του Cook. Κάνε κλικ το ντοσιέ στον Cook. Βγες από το γραφείο του Cook. Συναντάς τον Skinner, που σου ζητά να φύγετε για το Everett. Πήγαινε προς την έξοδο, αλλά μη βγεις έξω ακόμη. Στρίψε αριστερά και μπες στην αίθουσα συνεδριάσεων. Από το "ντουλάπι" πάρε όλα τα ειδικά εξαρτήματα του FBI (6 συνολικά).

Τώρα πια, βγες από το γραφείο και διάλεξε ως προορισμό το Everett και το Comity Inn.

DISC TWO

The Comity Inn, Everett - April 2, 1996

Φτάνοντας μίλησε στην υπάλληλο. Στη συνέχεια δείξε της το σήμα σου.

Ξαναρώτησέ τη για τους δύο χαμένους πράκτορες. Εξάντλησε όλα τα θέματα (για το αυτοκίνητο σου απαντά ότι είναι ένα Ford Taurus με αριθμό κυκλοφορίας 621517).

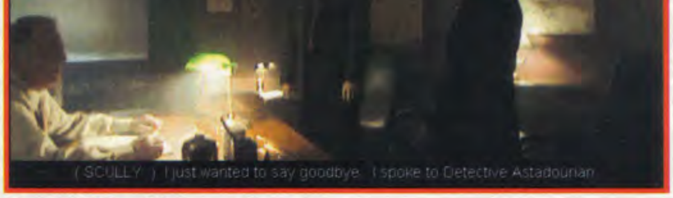
Οντας στα δωμάτιά τους, ψάξε τα πολύ προσεκτικά. Δες: την εφημερίδα με θέματα ALF (Alien Life Forms), τα φλούδια, το μπουκάλι με το ποτό και το βιβλίο "From Outer Space" του συγγραφέα επιστημονικής φαντασίας Jose Chung. Πάρε το βιβλίο.

Το βιβλίο αυτό αναφέρεται στο 20ό επεισόδιο της τρίτης σαιζόν, που έχει τίτλο: "Jose Chung's 'From outer space'".

Στο βαλιτσάκι στο κρεβάτι βρίσκεις έναν φάκελο υπόθεσης (number SE-75424, case 3X99).

Πήγαινε στο διπλανό δωμάτιο και μίλησε στον Skinner. Ρώτησέ τον για όλα. Κάνε κλικ στο icon του τηλεφώνου πάνω αριστερά και μίλησε πάλι στον Skinner, για να ελέγξετε τα τηλεφωνήματα που έγιναν από το δωμάτιο αυτό.

Πήγαινε ξανά στην υπάλληλο και ρώτα τη για όλα. Κάνε κλικ στο icon-τηλέφωνο.



Από το καλό φινάλε της περιπέτειας.



Δίνοντας το stiletto στη Scully για να σκοτώσει τον Cook.



Παγιδεύοντας τον Mulder.



Ο Mulder αναίσθητος, ενώ το μαύρο λάδι φεύγει από μέσα του.

Τη ρωτάς για τα τηλεφωνήματα και σου δίνει μια λίστα όσων έγιναν.

Κάλεσε τα δύο νούμερα από το κινητό σου. Κάλεσε καταρχήν το πρώτο νούμερο, βάζοντας μπροστά τον αριθμό 1 και μετά πατώντας το πράσινο πλήκτρο του τηλεφώνου (σχημάτισε τον αριθμό 12025550149 και κατόπιν πάτησε το πράσινο πλήκτρο). Απαντά ο γνωστός σε όλους τους fans της σειράς Frohike.

Στο δεύτερο τηλέφωνο (2065550182) δεν απαντά κανείς.

Επίστρεψε στο δωμάτιο με τον Skinner και πάρε το φορητό υπολογιστή. Αν δοκιμάσεις να τον χειριστείς, θα ζητήσει ένα password. Μπορείς να ρωτήσεις τον Skinner - θα σου πει μερικές ιδέες, αλλά καμιά δεν λειτουργεί. Πρέπει να το πας στο Crime Lab.

Διάβασε επίσης τη Βίβλο της Scully. Φύγε και πήγαινε στο αμάξι. Κάνε κλικ στην πόρτα και στο χάρτη διάλεξε το Seattle και το Field Office.

Πήγαινε στο γραφείο σου. Μέσα άφησε τον φορητό σε ένα γραφείο. Κάθισε μπροστά στον υπολογιστή σου, άνοιξέ τον και κάνε κλικ στην επιλογή ING.

Βάλε τους δύο αριθμούς τηλεφώνου που σου έδωσε η υπάλληλος και ερεύνησέ τους με τις επιλογές Phone και Citizen. Το 202-555-0149 δεν δίνει τίποτα. Το 206-555-0182 όμως σου δίνει μία νέα διεύθυνση: Dockside Warehouse, 62 Bell στο Seattle. Εισάγοντας τον αριθμό κυκλοφορίας του αυτοκινήτου (621517) και επιλέγοντας το Vehicle Licence Number, ο υπολογιστής θα σου επιστρέψει το όνομα του ιδιοκτήτη του.



Σκοτώνοντας το φρουρό.

Πήγαινε στην αίθουσα των συνεδριάσεων, όπου βρίσκεται ο Skinner. Τώρα πια φύγε από το γραφείο σου και πήγαινε στο Dockside Warehouse στο Seattle.

Dockside Warehouse, Seattle - April 2, 1996

Φτάνοντας πήγαινε κοντά στον Skinner. Πάρε από το Inventory σου το Lockpick, διάρρηξε την κλειδαριά και μπες μέσα.

Πήγαινε ίσια μπροστά στα βαρέλια και στρίψε δεξιά. Πήγαινε μία φορά μπροστά, στρίψε δεξιά και κοίτα κάτω. Βλέπεις αίμα. Κάνε κλικ το evidence kit σε αυτό, για να πάρεις ένα δείγμα. Κοίτα πάνω και κάνε κλικ στο στύλο που είναι στα δεξιά και μπροστά σου. Κάνε ξανά κλικ σε αυτόν και θα δεις μία σφαίρα. Πάρε την με το evidence kit. Οπως στέκεσαι, γύρισε δεξιά, κάνε ένα βήμα μπροστά και στρίψε δεξιά. Κοίτα στο πάτωμα. Βλέπεις ένα αποτσίγαρο. Πάρε το με το evidence kit.

Πήγαινε στο μικρό γραφείο όπου είναι ο Skinner. Μίλησέ του για όλα, φυσικά και για τα icons blood & butt. Οταν τελειώσεις, γύρισε και ανέβα στη σκάλα που μόλις φαίνεται. Πάρε το φακό σου και με τη βοήθειά του ανέβα επάνω και πάρε από τα εργαλεία ένα λοστό. Κατέβα και πήγαινε στα κιβώτια που είναι στα δεξιά της πόρτας όπως μπήκες στην αποθήκη. Ανοιξε τα κιβώτια κάνοντας κλικ το λοστό (crowbar) και πάρε δείγμα από τη μαύρη σκόνη με το evidence kit.

Πήγαινε πάλι στα βαρέλια, γύρισε δεξιά και μπες στο άνοιγμα που βλέπεις.

Προχώρησε μέχρι την πίσω έξοδο και βγες έξω.

Πήγαινε στον άνθρωπο με το καΐκι και μίλησέ του (James Wong). Ρώτησέ τον για όλα, φυσικά αφού πρώτα του δείξεις το σήμα σου. Ρώτησέ τον επίσης για τα icons blood, butt, powder & fish stocks (μερικές φορές χρειάζεται να κάνεις drag & move πάνω στον ερωτώμενο τα σχετικά icons).

Γύρισε στον Skinner (είναι ακριβώς απέναντι όπως θα μπεις στην αποθήκη) και ρώτησέ τον για το icon powder. Τώρα φύγε κανονικά και πήγαινε προς το αμάξι.

Ο Skinner θα σου πει για το black sedan που σας παρακολουθεί. Κάνε save.

Πήγαινε μία φορά προς αυτό, γρήγορα πάρε την κάμερά σου και, όπως αυτό φεύγει, πάρε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ μία φωτογραφία με τον αριθμό του. Τώρα φύγε και πήγαινε στο Crime Lab.

King County Crime Lab, Seattle - April 2, 1996

Μίλησε στον John Amis και δώσε του τα 4 στοιχεία (evidence) που έχεις μαζέψει.



Φτάνοντας στη στρατιωτική βάση της Αλάσκας.



Ξεφεύγοντας μέσα από το δάσος.



Σκοτώνοντας τους δύο πράκτορες.

Ακουσε τι θα σου πει. Κάνε κλικ στο PDA σου και πήγαινε στο Field Office.

FBI Field Office, Seattle - April 2, 1996

Πήγαινε στο γραφείο σου και άνοιξε τον υπολογιστή σου. Βάλε το όνομα James Wong (name & citizen) και βρες τι στοιχεία έχετε για αυτόν. Κάνε τα forward στον Skinner και τον Shanks. Κάνε κλικ στο Photo και επίλεξε το Download. Αν έχεις τραβήξει σωστά τις φωτογραφίες, σε μία από αυτές θα φαίνεται ο αριθμός του αυτοκινήτου (αλλιώς κάνε Load και ξαναπροσπάθησε).

Ο αριθμός τους είναι 240-ΕΑΚ. Τρέξε μία ανάλυση στον αριθμό αυτό (license + government/ militairy) και θα ανακαλύψεις ότι η πληροφορία είναι restricted area.

Πήγαινε στην αίθουσα συνεδριάσεων και μίλησε στον Skinner για όλα (και για τα icons). Αμέσως μετά θα καλέσουν τον Skinner και αυτός θα φύγει.

Επίστρεψε στο γραφείο σου και μίλησε στον Cook. Μίλησέ του επιφυλακτικά, πες του τις 3, 1. Αρνήσου να πάει αυτός τον φορητό. Βγες από το γραφείο σου και θα δεις ένα βίντεο όπου φαίνεσαι να φυλάς τον φορητό σε ένα ειδικό ντουλάπι.

Φύγε και επίστρεψε στο Dockside Warehouse στο Seattle.

Dockside Warehouse, Seattle - April 2, 1996

Παρατήρησε το αμάξι που παρκάρει μπροστά από την αποθήκη. Οταν κλείσει η πόρτα της αποθήκης, πήγαινε από την πίσω μεριά της και διάρρηξε την κλειδαριά με το lockpick. Μπες μέσα και φόρεσε τα Nightvision Goggles. Προχώρησε μέχρι να δεις τους δύο άντρες να βγάζουν τα κιβώτια. Οταν φύγουν, άνοιξε την καταπακτή.

Δεν έχεις να κάνεις τίποτα άλλο, για αυτό πήγαινε στο διαμέρισμά σου.

Eavelyn Apartments, Seattle - April 2, 1996

Εξοικειώσου με το σπίτι σου. Στον καναπέ στο σαλόνι θα βρεις μία αίτηση διαζυγίου καθώς κι ένα σχέδιο μυθιστορήματος που έχεις γράψει.

Στο PDA σου δες τις σημειώσεις σου (δεύτερη επιλογή). Κάνε κάθε σελίδα forward στους Skinner και Shanks.

Πήγαινε στην κρεβατοκάμαρά σου. Κάνε LOOK στο παράθυρο μπροστά σου. Μέσα στη βροχή, κρατώντας μια ομπρέλα, βλέπεις να περνά μία πολύ ωραία γυναίκα, η οποία γυρνά και κοιτά προς το μέρος σου.

Ποια είναι; Αγνωστο! Τώρα πήγαινε για ύπνο.

DISC THREE

FBI Field Office, Seattle - April 3, 1996

Ξυπνώντας κάνε κλικ στο PDA σου και διάβασε όλο το e-mail σου (τέταρτο εικονίδιο από τα αριστερά). Πήγαινε στα γραφεία σας.

Βρίσκεις τον Cook πεσμένο στο έδαφος, χτυπημένο στο κεφάλι. Πήγαινε και κοίταξε στο ντουλάπι: ο φορητός λείπει, έχει κλαπεί. Χτυπά το τηλέφωνό σου. Πήγαινε στο γραφείο σου και σήκωσε το ακουστικό. Μαθαίνεις ότι το αίμα που βρήκες ανήκει στη Scully. Ερχεται ο Cook και σε πληροφορεί ότι ο "ψαράς", ο Wong, βρέθηκε νεκρός δίπλα στην αποθήκη. Φύγε και πήγαινε εκεί.

Dockside Warehouse, Seattle - April 3, 1996

Φτάνοντας στην αποθήκη, κατευθύνσου στο πίσω μέρος της και δείξε το σήμα σου στον αστυνομικό. Πήγαινε και μίλησε στον ιατροδικαστή και μετά στο φωτογράφο δίπλα του. Αφού εξαντλήσεις όλα τα θέματα, κοίταξε στο πάτωμα και πρόσεξε το τσιγάρο που είναι στο έδαφος δίπλα του. Γύρισε και πήγαινε στην ντετέκτιβ.

Αρχίζετε κουβέντα. Πες τις 1, 1, 1, 1, 1. Πηγαίνετε πάνω στο καΐκι.

Μίλησέ της για τα Wong και Fish. Κατευθύνσου στην καμπίνα και μπες μέσα. Βρες τα χάπια σε ένα ντουλάπι και το όνομα "tarakan". Βγες έξω και μίλησε πάλι στην Astadourian. Ρώτησέ τη για τα slicker και drugs. Ο ιατροδικαστής τελειώνει και φεύγει, ενώ έρχεται και ο harbormaster. Βγες από τη βάρκα και μίλησέ του. Ρώτησε τον για όλα - και για τα icons. Μόλις φύγουν, κατευθύνσου στο αμάξι σου και πήγαινε στο Tarakan.

Ocean Tug "Tarakan", Seattle - April 3, 1996

Φτάνοντας κοίτα ψηλά και παρατήρησε πολύ καλά το σκελετό του πλοίου. Μπες στο πλοίο και κατέβα στα κατώτερα τμήματά του. Πρέπει να βρεις ένα μεγάλο κιβώτιο με μία παράξενη σφαίρα μέσα - την οποία θα πάρεις-, καθώς και κιβώτια με έναν παράξενο μαύρο αετό πάνω τους.

Ανέβα στο επάνω κατάστρωμα. Πήγαινε έξω και δεξιά και παρατήρησε τις παράξενες φιγούρες πάνω στο καμένο κουφάρι του πλοίου. Μπες στις καμπίνες αυτού του καταστρώματος και θα βρεις 2 log books σε cyrillic γραφή.

Ανέβα στο τελευταίο κατάστρωμα και βρες την Astadourian. Εντόπισε τα αποτυπώματα στο τραπέζι μπροστά της. Με το κινητό σου κάλεσε τον πράκτορα Amis στο Crime Lab (πάτησε το Menu και με τα arrow keys βρες το όνομά του, πάτησε το πλήκτρο με το πράσινο τηλέφωνο για να καλέσεις), για να



Εδώ θα ήθελα να ζούσα και εγώ... Φτάνοντας στο σπίτι του Rauch.

έρθει και να πάρει τα αποτυπώματα. Μίλησε στην Astadourian και ρώτησέ τη για τα icons white shadows, lead sphere και payroll log (πρέπει να πας και πάλι στο τιμόνι για να την ξαναβρείς). Δώσε της τα 2 log books, λέγοντας την 2. Ενας αστυνομικός έρχεται και της λέει να πάτε στην ιατροδικαστή.

King County's Medical Examiner's Office, Seattle - April 3, 1996

Με το PDA πήγαινε στο γραφείο της ιατροδικαστή. Ρώτησε τη για όλα. Πάρε τη σφαίρα από τον εγκέφαλο του Wong. Ρώτησέ τη και για τα 2 icons topics. Οταν ξαναμιλήσεις με την Astadourian, πες της την 1.

Τώρα φύγε και πήγαινε στο Crime Lab.

King County Crime Lab, Seattle - April 3, 1996

Μίλησε στον John Amis και δώσε του τη lead sphere και την bullet για να τις εξετάσει. Ρώτησέ τον και για τα αποτυπώματα - δεν έχει τελειώσει ακόμη τα τεστ.

Φύγε και πήγαινε στα γραφεία.

DISC FOUR

FBI Field Office, Seattle - April 3, 1996

Πήγαινε στο γραφείο σου και άνοιξε τον υπολογιστή σου. Πάρε το e-mail σου.

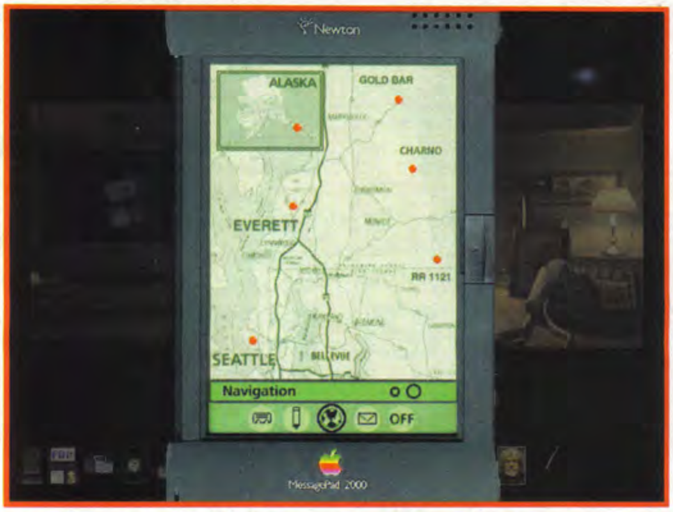
Κάνε κλικ στο fingerprint data και αυτό φορτώνεται στο ING. Ελεγξε το FBI και βλέπεις ότι είναι του Cook!!!

Βάλε στο Media τη λέξη "Tarakan". Διάβασε ό,τι βρεις και κάνε το forward στους Skinner και Shanks.

Στείλε στους Skinner και Shanks τις σελίδες 6-10, κάνε SAVE και πήγαινε στο διαμέρισμά σου.

Eavelyn Apartments, Seattle - April 3, 1996

Μόλις μπεις, ακούς να σου κτυπούν την πόρτα. Ανοιξε - μπαίνει ένας αναμαλλιασμένος Cook, που σου λέει ότι τον παρακολουθούν. Πες του τις 3, 3. Πες του για τα fingerprints.



Μεταφέροντας με ειδικά data τις συντεταγμένες στο PDA σου.

Μόλις φύγει, πήγαινε στο Dockside Warehouse.

Dockside Warehouse, Seattle - April 3, 1996

Φτάνοντας, πήγαινε στο φορτηγό και μπες από την πλευρά του οδηγού. Κατέβα από την άλλη πόρτα και κάνε LOOK στην πόρτα. Πρόσεξε τη φίρμα στο πλάι (Gordon's Hauling). Μπες ξανά στην καμπίνα και ψάξε το αμάξι. Στο ντουλαπάκι (LOOK και OPEN) θα βρεις ένα χαρτί με αριθμούς. Βλέπεις από το καθρέπτη να έρχεται ένας τύπος, για αυτό πολύ γρήγορα βγες από τη μεριά του συνοδηγού.

Eavelyn Apartments, Seattle - April 3, 1996

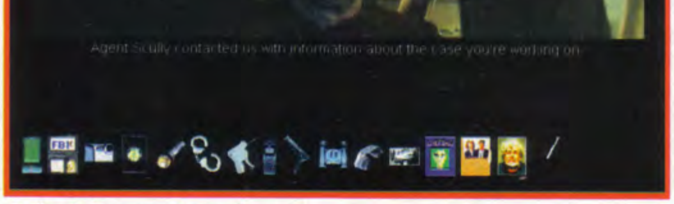
Επίστρεψε στο διαμέρισμά σου, πήγαινε και άνοιξε τον υπολογιστή σου. Πάρε το e-mail σου. Βάλε στο ING τα δύο νούμερα που βρήκες (RR# 1121 και RR# 82434), αλλά δεν θα βρεις τίποτα. Στείλε τις σελίδες 11 & 12 των σημειώσεών σου στους Skinner και Shanks.

Πήγαινε στο κρεβάτι σου για ύπνο.

Την άλλη μέρα ξυπνάς και έρχεται η Astadourian. Μίλησέ της για όλα και θα σου δείξει ένα βίντεο. Πες της την 3. Ερχεται ένα fax. Σου λέει για τις μεταφράσεις των 2 russian log books.

Μίλησέ της για τα 4 icon topics, πήγαινε και πάρε το fax, διάβασε το και δώσ' το της.

Σου λέει ότι πρέπει να πάτε στην ιατροδικαστή. Πες της την 1. Φύγε και πήγαινε στο Coroner's Office.



Οι "τρελοί" του κυβερνοχώρου.

King County's Medical Examiner's Office, Seattle - April 4, 1996

Μίλησέ της για όλα τα θέματα.

Τώρα φύγε και πήγαινε στο Charno, στο Gordon's Hauling.

Gordon's Hauling, Charno - April 4, 1996

Πήγαινε στο φράκτη και πέρασε μέσα. Μπες στο κτίριο.

Κοίτα τριγύρω, μέχρι να βρεις έναν κόφτη και ένα φτυάρι. Εντόπισε ένα έγγραφο στο πάτωμα. Κάνε SAVE προτού το κοιτάξεις

Αν θες να δεις τον Cancerman, πάρε το έγγραφο από το πάτωμα και μετά την επίθεση γύρισε στην πόρτα και κάνε κλικ τον κόφτη πάνω στο μηχανισμό. Θα δεις μια τεράστια έκρηξη και τον Cancerman να ανάβει ένα τσιγάρο. Επίλεξε το "Try again/ Yes" και αυτή τη φορά κοίτα στα αριστερά του ψυγείου και κάτω και θα δεις κάτι σαν αεραγωγό. Κάνε κλικ σε αυτόν με το φτυάρι και βγαίνετε έξω ζωντανοί.

Προσπάθησε να φιλήσεις την Astadourian. Στη συνέχεια μίλησέ της για όλα.

Φύγε και πήγαινε στο διαμέρισμά σου.

Eavelyn Apartments, Seattle - April 3, 1996

Φτάνοντας, στείλε με e-mail στους Skinner και Shanks τις σελίδες 13-15 και πήγαινε για ύπνο.

Την άλλη μέρα πήγαινε στα γραφεία του FBI.

DISC FIVE

FBI Field Office, Seattle - April 5, 1996

Πήγαινε στην αίθουσα συνεδριάσεων και βρες τον Cook. Σου προτείνει μια επίθεση. Παρά τους ενδοιασμούς σου, δεν έχεις παρά να δεχτείς.

Φύγε και πήγαινε στο Seattle, στο Smolnikoff's Warehouse.

Smolnikoff's Warehouse, Seattle - April 5, 1996

Μίλησε στον Cook. Πάρε το όπλο σου και μπες μέσα. Στο ισόγειο πρέπει να σκοτώσεις τρεις τύπους. Επιτίθενται πρώτα από αρι-



Κάνοντας capture ένα frame από το φιλμ με το γιατρό.

στερά όπως κοιτάς, μετά από τη μέση και τέλος από τα δεξιά. Αφού τους σκοτώσεις, κάνε SAVE και ανέβα τις σκάλες. Εδώ θα αντιμετωπίσεις δύο κακούς. Μόλις ανέβεις, τράβα το όπλο σου, γύρισε δύο φορές δεξιά και πυροβόλησε τον τύπο που θα εμφανιστεί. Αμέσως μετά γύρισε δύο φορές αριστερά και πυροβόλησε τον τύπο που περνά πίσω από την καφασωτή πόρτα.

Ανέβα στον παραπάνω όροφο και πήγαινε στις σκάλες στο βάθος του δωματίου.

Δεν ανεβαίνουν άλλο, αλλά κατεβαίνουν!!! Κατέβα και θα βρεις τον Smolnikoff.

Μίλησέ του για όλα και για τα 3 icon topics. Ο Cook σου λέει να βρεις ένα όπλο στο ισόγειο. Κατέβα κάτω και βρες το όπλο. Πάρε το.

Δες επίσης το σήμα με το μαύρο αετό σε διάφορα μέρη, καθώς και ακόμη ένα log book - αυτό δεν μπορείς να το πάρεις, απλά το διαβάζεις. Γύρισε πίσω στον Smolnikoff και ρώτησέ τον για τα log και gun. Μίλησε στον Cook για τα log και gun.

Φύγε και πήγαινε στο Crime Lab.

King County Crime Lab, Seattle - April 5, 1996

Εδώ δώσε στον John το πιστόλι από την αποθήκη του Smolnikoff. Το δοκιμάζει και βλέπει ότι ταιριάζουν οι σφαίρες με εκείνες που χρησιμοποιήθηκαν εναντίον της Scully.

Γύρισε πίσω στο Smolnikoff's Warehouse.

Smolnikoff's Warehouse, Seattle - April 5, 1996

Μίλησε στον Smolikoff και ρώτησέ τον για τους πράκτορες του FBI. Ο Cook θα τον συνοδέψει στα γραφεία. Αμέσως μετά θα χτυπήσει το κινητό σου. Κάνε κλικ σε αυτό: είναι ο John Amis, που σου λέει ότι κόλλησε "radiation sickness" όταν πήγε στο Tarakan για τα αποτυπώματα.

Φύγε και πήγαινε στο διαμέρισμά σου.

Eavelyn Apartments, Seattle - April 5, 1996

Λίγο μετά αφού φτάσεις θα έρθει η Astadourian, όντας έξαλλη για την επίθεσή σας στο Warehouse. Μίλησέ της και πες της την 1. Χτυπά το τηλέφωνό σου και ακούς ένα μήνυμα που σε καλεί σε ραντεβού στο Sand Point το χάραμα.

Η Astadourian φεύγει. Κάθισε στον υπολογιστή σου και πάρε από το e-mail το αποτύπωμα του John Doe. Κάνε κλικ σε αυτό και ψάξε στο Government/Military. Είναι "restricted data"!

Στείλε στους Skinner και Shanks τις σελίδες 16 & 17 αλλά όχι και τη 18, που γράφει για τη συνάντησή σου με τον άγνωστο.

Πήγαινε και κοιμήσου. Την άλλη μέρα το πρωί φύγε και πήγαινε στο Sand Point Hangar 4.

Hangar 4, Sand Point Naval Station, Seattle - April 6, 1996

Φτάνοντας στρίψε 3 φορές δεξιά και μπες στα πιο πάνω και δεξιά γραφεία. Συναντάς τον Χ. Πες του τη 2 και μετά την 1. Σου δίνει ένα stiletto και φεύγει. Μην τον ακολουθήσεις. Γύρισε αριστερά και θα συναντήσεις την Astadourian, που έχει ακούσει για το ραντεβού σας. Μίλησέ της και φύγετε για το hospital, στο Gold Bar.

DISC SIX

Presbyterian Hospital, Gold Bar - April 6, 1996

Συναντάς τη νοσοκόμα. Πες της τη 2 (Jane Doe). Μετά πες της την 1 (Dana Scully). Τέλος, πες της την 1 (Walter Skinner). Εξάντλησε όλα τα θέματα και μετά κάνε οπωσδήποτε SAVE. Προχώρησε στο δωμάτιο στο βάθος. Επιτέλους συναντάς τη Scully.

Πες της τις 3, 2, 2 και αμέσως μετά κάνε κλικ στο stilleto στο Inventory σου.

Τώρα μίλησέ της με τη ησυχία σου για να μάθεις τι πράγματι συμβαίνει. Ρώτησέ τη για όλα τα θέματα και για τα 3 icon topics. Μόλις τελειώσεις, σε ρωτά τι ξέρεις.

Φύγε και κατευθύνσου στο RR 1121.



Βρίσκοντας το καμένο τρένο.

RR1121/82434 - April 6, 1996

Φτάνοντας, πήγαινε ανάμεσα στα βαγόνια και προχώρησε μέχρι το τέλος. Στο στύλο κοίτα ψηλά και ανέβα πάνω. Στρίψε δεξιά και κάνε κλικ στα κιάλια. Βλέπεις το νούμερο 82434 πάνω στην οροφή ενός από τα βαγόνια. Κατέβα και στρίψε δεξιά.

Προχώρησε μπροστά, στην άλλη σειρά τρένων, και στρίψε πάλι δεξιά. Προχώρησε 2 φορές μπροστά και κάνε LOOK στην πόρτα του βαγονιού αυτού.

Μπες μέσα και άνοιξε την πόρτα. Εξερεύνησε τα πάντα. Μετά βγες έξω. Πέφτεις πάνω σε έναν "αλήτη". Μίλησέ του. Εξάντλησε όλες τις επιλογές, μέχρι να εμφανιστεί η tape recorder. Πες την και μετά επίλεξε το video tape recorder. Τέλος, πες τη videotape. Σου προσφέρει μία κασέτα, ενώ η Astadourian του δίνει $10.

Φύγε και επίστρεψε στα γραφεία.

FBI Field Office, Seattle - April 6, 1996

Μπαίνοντας, πήγαινε στο γραφείο σου. Κάνε κλικ στη videotape στο Inventory σου και μετά κάνε την κλικ στον videoplayer δίπλα στον υπολογιστή σου.

Κάνε CAPTURE το frame με το γιατρό και μετά βάλε να ψάξει στο Goverment/Military. Είναι ο Colonel Jonathan Rauch και μένει στο Eisenhower Field στην Alaska.

Βγες από τον υπολογιστή - κάποιος προσπαθεί να συνδεθεί μέσω videoconference! Κάνε κλικ στο CONNECT. Είναι οι Lone Gunmen, η γνωστή αναρχική τριάδα του κυβερνοχώρου. Σου δίνουν μια σειρά από σχεδόν απίστευτες πληροφορίες, ενώ μπορούν να σου στείλουν με e-mail την ακριβή τοποθεσία του σπιτιού του Rauch.

Ανοιξε το PDA σου και πάρε το e-mail σου. Κάνε κλικ στο data



ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ
έως και 12 μηνιαίες δόσεις
και με πιστωτική κάρτα

ΧΡΗΜΑΤΙΣΤΗΡΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

MULTIMEDIA CENTER

COMPUTERS

Stadium ATX PII 300MMX M/B QDI Exelend CPU Intel Pentium II 300MMX Celeron, SDRAM 32MB, FDD 1.44MB, HDD 3.2GB, CD-ROM 32x, Sound Blaster 16, SVGA S3 Virge 3D DX Pro 4MB, Case Mini 230W, K/B/ 104 Win 98, Mouse, Monitor 15'' Digital

219.000

Stadium ATX PII 333 M/B QDI Brilliand I, CPU Intel Pentium II 333, SDRAM 64MB, FDD 1.44MB, HDD 5.1GB, CD-ROM 32x, Sound Blaster AWE 64, AGP SVGA i460 8MB, Case Midi ATX 250W, K/B/ 104 Win 98, Mouse, Monitor 17'' Digital

369.000

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ!

H/P Notebook Omnibook 3000

233MMX, 16MB RAM (επεκτάσιμη στα 80MB), HDD 4.0 GB, FDD 1.44, CD-ROM 24x, Sound Blaster 16, Ηχεία, Monitor TFT 13.3

649.000 δρχ.

και δώρο κινητό Ericsson 888 με ενσωματωμένο FAX/MODEM και σύνδεση Cosmote 12 μηνών.

Motherboards QDI

Titanium I b+ Advanced	21.000
Excelend I Pentium II EX	27.500
Legend V Pentium II LX	32.500
Brilliand I Pentium II BX	37.500

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ CPU's/RAM/HDD

Intel Pentium II 300 Celeron	36.000
Intel Pentium II 333	90.000
SDRAM 32MB	11.000
SDRAM 64MB	28.000
HDD 3.2GB Seagate	39.900
HDD 5.1GB Quantum EL	49.900

MONITORS

15' Digital	49.000
17' Digital TCO 95	99.000
SONY 100ES TCO 95	95.000
SONY 200ES TCO 95	139.000
Mitsubishi 15'	83.000
Mitsubishi 17'	149.000

CD/DVD-ROM, CDR/W

CD-ROM Toshiba 33x	19.500
CD-ROM TEAC 32x	19.000
CD-ROM Cyber 32x	16.000
DVD-ROM Creative 2x20x	69.000
CDR/W Philips 6x2x2x	89.000
CDR/W Ricoh 6x2x2x	96.000
CDR/W Ricoh 6x2x2x SCSI	119.000

TV-RADIO Tuners/Cameras

Aims Lab TV	23.500
Aims Lab Radio	7.900
Xtreme Video / TV / Radio	54.000
Connectix Color camera	43.000
Connectix Color camera USB	46.000

SCANNERS ACER

310P	27.000	310S	38.000
610P	44.000	610S	49.500

PRINTERS EPSON

Stylus Color 300	41.000
Stylus Color 440	58.000
Stylus Color 640	75.000
Stylus Color 740	104.000
Stylus Photo 700	99.000

ΗΧΕΙΑ TEAC

120 W	14.500
240 W	19.000
1000W	72.000

VGA Cards/3D Accelerators

Diamond G460 AGP 8MB	26.900
Diamond Viper AGP 8MB new	call
Diamond Viper PCI 4MB	22.900
FP Intel I 460 I 8MB AGP	15.500
S3 Virge 3D DX Pro PCI 4MB	9.900
VOODOO II 12MB	83.000
VOODOO II 8MB	63.000

cosmote

Με κάθε αγορά κινητού έως 15/11/98 με σύνδεση Cosmote συμμετέχετε σε κλήρωση ενός EPSON Stylus Color 440

FAX/MODEMS

Supra 56K int	V90	33.000
Supra 56K ext	V90	23.000

OteNet Συνδρομές

3 μήνες	19.500
6 μήνες	39.000
12 μήνες	70.000

www.mmcenter.gr

1. MULTIMEDIA CENTER :
ΒΑΣ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ 7
(ΚΑΛΛΙΜΑΡΜΑΡΟ ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟ ΣΤΑΔΙΟ),
Τηλ: 7259172, 7295349
Fax: 7251784

2. MULTIMEDIA CENTER
(Service & Upgrade):
ΒΑΣ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ 17
Τηλ: 7251785

3. MULTIMEDIA CENTER :
ΣΟΛΩΜΟΥ 34, (ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ)
Τηλ: 3300330, 3300331

4. MULTIMEDIA CENTER
Franchise (Mobile Solutions):
Λ. ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 22, ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ
Τηλ: 4610080, 4613193

Στις τιμές δεν περιλαμβάνεται Φ.Π.Α. - Αποστολή με αντικαταβολή σ' όλη την Ελλάδα.
Οι τιμές είναι ενδεικτικές, αλλάζουν συνήθως καθημερινά.



Το καλό το παλικάρι σκαρφαλώνει παντού.



Η κουκλάρα...

και στο χάρτη του PDA σου θα εμφανιστεί η τοποθεσία του σπιτιού του.

Τώρα πια πήγαινε στην Αλάσκα.

DISC SEVEN

Rauch residence, Alaska - April 7, 1996

Φτάνοντας βλέπεις κάποιον να φεύγει πολύ βιαστικά. Πήγαινε στο σπίτι του Rauch και ανέβα τις σκάλες. Προχώρησε μπροστά, στρίψε και μπες από το παράθυρο. Μέσα βρες τις σκάλες που οδηγούν στον επάνω όροφο και ανέβα. Βλέπεις τον Rauch αναίσθητο ή νεκρό, καθώς και ένα παράξενο, μαύρο λάδι.

Κάνε LOOK σε αυτό που κρέμεται από το ταβάνι και μετά τράβηξέ το, για να ανοίξεις μια καταπακτή. Ανέβα επάνω και θα βρεις τον Mulder.

Μίλησέ του για όλα. Οταν χτυπήσει το κινητό σου, κάνε κλικ σε αυτό και θα μιλήσεις με τη Scully. Δώσε το στον Mulder. Σε λίγο βλέπετε να έρχονται δύο πράκτορες. Ο Mulder σου ζητά αντιπερισπασμό. Κατέβα και πήγαινε μπροστά στους δύο πράκτορες της Εθνικής Ασφάλειας (NSA). Μόλις σου μιλήσουν, θα εμφανιστούν τρεις επιλογές. Φυσικά απορρίπτεται εκείνη να τους ακολουθήσεις. Διαλέγεις ή να τους σκοτώσεις ή να τρέξεις στο δάσος.

Προσωπικά προτιμώ τη φυγή από το δάσος. Τη θεωρώ πιο ατμοσφαιρική. Σε αυτή την περίπτωση, μόλις βρεθείς μέσα στο δάσος στρίψε δεξιά και πήγαινε 2 φορές μπροστά. Μόλις εμφανιστεί η επιλογή να κρυφτείς κάτω από το δέντρο, κάνε κλικ σε αυτήν. Ετσι ξεφεύγεις και φτάνεις στη στρατιωτική βάση της Αλάσκας.

Eisenhower Field Air Base, Alaska - April 7, 1996

Μπαίνοντας μέσα συναντάς τη Scully. Σκοπός σου είναι να βρεις τον εξωγήινο που σκότωσε τον Rauch.

Πρόσεξε την ειδική εικόνα με το χάρτη της περιοχής και τις έγχρωμες βούλες.

Ξεκινάς από το δωμάτιο με την πράσινη βούλα, όπου μπροστά σου είναι η Scully με έναν νεκρό φρουρό.

Πήγαινε στο εργαστήριο, στο δωμάτιο με την καφέ βούλα. Βρες το όργανο που ηλεκτρίζει. Θα σου επιτεθεί ο Cook, οπότε έχεις δύο επιλογές: ή να τον σκοτώσεις ή να τον αναισθητοποιήσεις με το ηλεκτρικό όργανο. Σε αυτή τη λύση ας ακολουθήσουμε τη δεύτερη επιλογή. Ετσι, λίγο προτού σε πυροβολήσει, κάνε κλικ στο ηλεκτρικό όργανο και θα τον ρίξεις αναίσθητο.

Τώρα πρέπει να βρεις τον Mulder. Πήγαινε στο δωμάτιο με την μπλε βούλα. Ο Mulder έχει κυριευθεί από έναν εξωγήινο. Πες στη Scully να τρέξει ("Scully, run!"). Πάρε το πιστόλι από το Inventory σου και γύρισε δεξιά. Πυροβόλησε το φρουρό.

Φύγε και πήγαινε στο δωμάτιο με την πορτοκαλί βούλα. Μπες στο δωμάτιο με την κόκκινη βούλα και θα συναντήσεις τη Scully.

Ακουσε το σχέδιό της και γύρισε στο δωμάτιο με τη ροζ βούλα. Εδώ είναι το control room. Βρες το κουμπί και πάτησέ το. Ετσι μπορείς να ανοίξεις το γυάλινο δωμάτιο.

Γύρισε στο δωμάτιο με την κόκκινη βούλα και στο δεξί μηχάνημα πάτησε το πράσινο κουμπί. Ανάβεις τα φώτα στο γυάλινο δωμάτιο.

Πήγαινε στο γυάλινο δωμάτιο (πορτοκαλί βούλα) και άνοιξε και τις δύο πόρτες.

Τώρα πήγαινε στο δωμάτιο με την κίτρινη βούλα. Συναντάς τη Scully. Πάρε το όπλο από το Inventory σου και τώρα έχεις τις εξής δυνατότητες:



1. Γύρισε δεξιά και προχώρησε μπροστά 2 φορές. Βλέπεις τον Mulder και έναν φρουρό να προσπαθούν να ανοίξουν την blast door με τα ειδικά keys.

Πυροβόλησε το φρουρό και πάρε το κλειδί του από την υποδοχή. Γύρισε αριστερά και βγες από το δωμάτιο. Μπες στο γυάλινο δωμάτιο και διάσχισέ το. Μόλις βγεις από την άλλη μεριά, γύρισε και πάτησε το κουμπί για να κλείσεις την πόρτα, παγιδεύοντας τον Mulder.

2. Γύρισε αριστερά και προχώρησε, μέχρι να βρεις το φρουρό που σημαδεύει τη Scully. Πυροβόλησέ τον και πάρε το κλειδί του. Εμφανίζεται ο Mulder. Τρέξε στο γυάλινο δωμάτιο, κάνοντας τις εξής κινήσεις: γύρισε δεξιά, μπροστά, γύρισε αριστερά, μπροστά, άνοιξε τη fence, γύρισε δεξιά, μπες μέσα, πήγαινε στο γυάλινο δωμάτιο, διάσχισέ το, βγες από την άλλη μεριά, γύρισε και πάτησε το κουμπί για να κλείσεις την πόρτα. Είναι η κίτρινη διαδρομή που φαίνεται στην εικόνα.

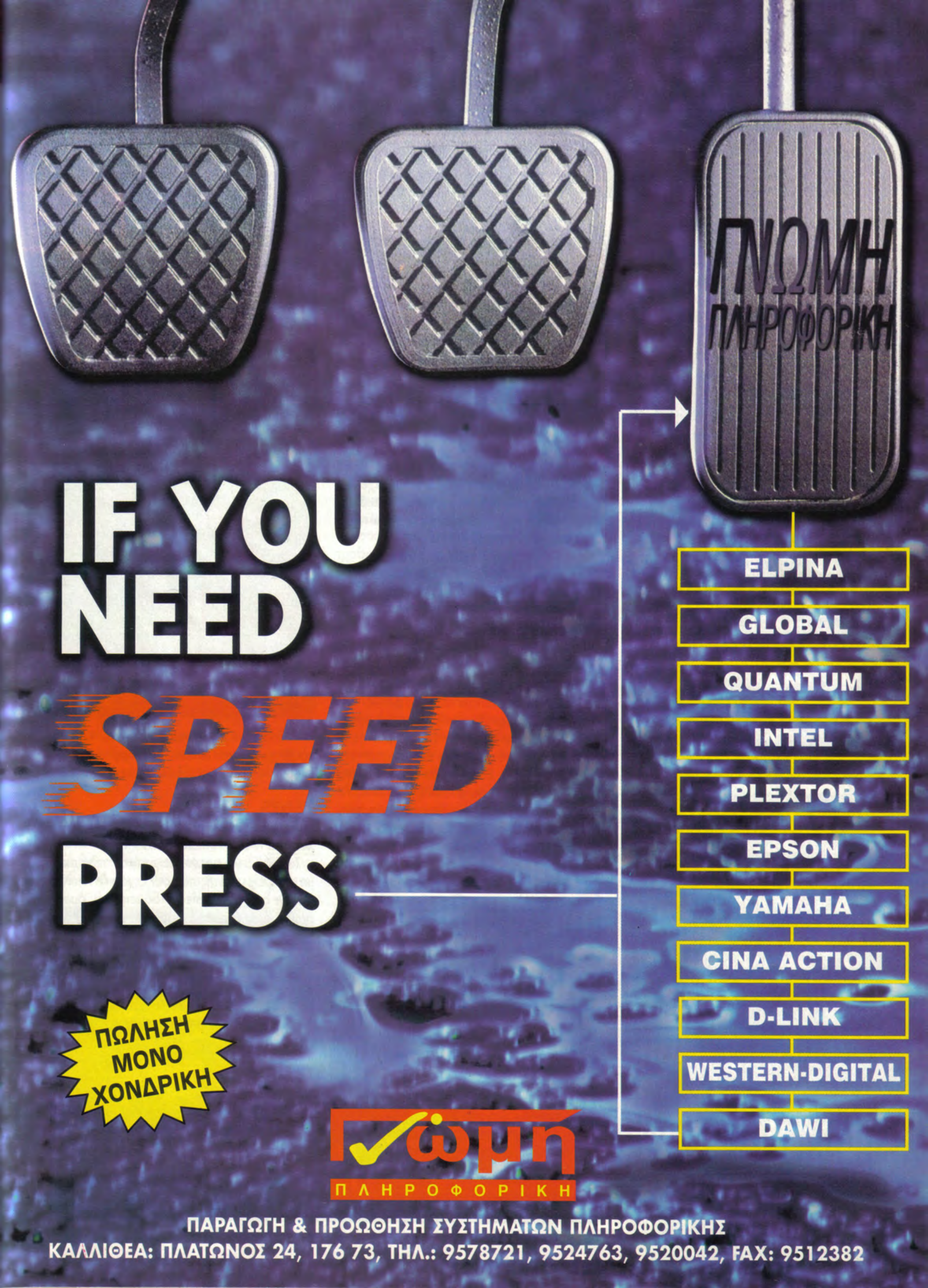
Προσωπικά προτιμώ την πρώτη περίπτωση, τη δε δεύτερη μου υπέδειξε η Λία, μία 13χρονη αναγνώστρια του περιοδικού!

Εμφανίζεται ο Cook και σου επιτίθεται. Δεν μπορείς να κάνεις τίποτα άλλο παρά να δώσεις το stiletto στη Scully και να παρακολουθήσεις το φινάλε...

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΟ ΦΙΝΑΛΕ

Αν πυροβολήσεις τον Cook αντί να τον αναισθητοποιήσεις, αφού παγιδέψεις τον Mulder, θα σε σκοτώσει η Scully με το stiletto, που όμως δεν της το έχεις δώσει ακόμα!

PC


ΓΝΩΜΗ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
IF YOU NEED
SPEED
PRESS
ELPINA
GLOBAL
QUANTUM
INTEL
PLEXTOR
EPSON
YAMAHA
CINA ACTION
D-LINK
WESTERN-DIGITAL
DAWI
ΠΩΛΗΣΗ ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ
Γνώμη
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
ΠΑΡΑΓΩΓΗ & ΠΡΟΩΘΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΠΛΑΤΩΝΟΣ 24, 176 73, ΤΗΛ.: 9578721, 9524763, 9520042, FAX: 9512382

SUPER NINTENDO

Πράγματι "σούπερ"!

Φίλοι αναγνώστες, γεια σας! Αυτό το μήνα θα γυρίσουμε αρκετά χρόνια πίσω, τότε που οι επιδόσεις των PCs στα παιχνίδια ήταν πενιχρές. Εκείνες τις "μακρινές" εποχές, πιο συγκεκριμένα γύρω στο 1990, οι προτιμήσεις όσων ήθελαν να θαυμάσουν γρήγορα γραφικά, πολλά χρώματα, στερεοφωνικό ήχο και εύκολο χειρισμό στρέφονταν προς άλλους υπολογιστές (π.χ. Amiga, Atari ST) ή προς τις κραταιές τότε 16-bit κονσόλες. Το Super Nintendo (γνωστό και ως Super NES ή Super Famicon), που ήταν μία από τις σημαντικότερες κονσόλες αυτού του τύπου, θα μας απασχολήσει στο "Emulators' Corner" αυτού του μήνα.

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Το Super NES ήταν μια καταπληκτική παιχνιδομηχανή για την εποχή της και ακόμη και σήμερα οι επιδόσεις της παραμένουν αξιοπρεπέστατες. Το hardware του Super NES περιλάμβανε έναν επεξεργαστή 65816 της Motorola συγχρονισμένο στα 3,6MHz, 128K μνήμης, γεννήτρια στερεοφωνικού ήχου με 8 κανάλια και ειδικούς επεξεργαστές γραφικών. Οι επεξεργαστές αυτοί ήταν το μυστικό της δύναμής του. Η μέγιστη ανάλυσή του έφτανε τα 512x448 pixels, ενώ μπορούσε να εμφανίσει στην οθόνη μέχρι 128 sprites (μέγιστου μεγέθους 64x64). Η κονσόλα είχε πρωτόγνωρες για την εποχή δυνατότητες μεγέθυνσης και περιστροφής των sprites στις τρεις διαστάσεις, καθώς και εξαιρετικές δυνατότητες σκίασης και διαφάνειας στα γραφικά. Τα παιχνίδια κυκλοφορούσαν σε μορφή cartridge, το οποίο σε πολλές περιπτώσεις ήταν εξοπλισμένο με chip για την πραγματοποίηση επιπλέον εφέ.

Στον τομέα της εξομοίωσης του SNES έχουν γίνει πολλά βήματα και πλέον ο κάτοχος ενός ισχυρού PC (με γρήγορη κάρτα γραφικών και επεξεργαστή τουλάχιστον P-166MMX) μπορεί να απολαύσει στην οθόνη του πολλά από τα παιχνίδια της κονσόλας της Nintendo. Σχετικά έχουν κατά καιρούς κυκλοφορήσει δεκάδες εξομοιωτές, από τους οποίους οι καλύτεροι είναι το SNES9X και το ZSNES.

SNES9X

Τρέχουσα έκδοση: 0.24 για Win 95, 1.05 για DOS
Σελίδα: http://www.snes9x.com/

Το SNES9X ήταν για καιρό ο κορυφαίος εξομοιωτής που υπήρχε για το Super Nintendo και έδινε σε όλους ελπίδες ότι σύντομα θα μπορούσε να επιτύχει ακριβώς ό,τι και ένα πραγματικό Super Nintendo. Ξαφνικά όμως, για λόγους που ποτέ δεν ξεκαθαρίστηκαν πλήρως, οι δημιουργοί του σταμάτησαν την όλη προσπάθεια. Ευτυχώς ύστερα από λίγο καιρό η ευθύνη για την ανάπτυξη του SNES9X πέρασε στα χέρια άλλων προγραμματιστών, οι οποίοι συνέχισαν την πολύ καλή δουλειά που είχε γίνει μέχρι τότε.

Σήμερα το SNES9X, ιδίως στην έκδοση για DOS, είναι ένας εξαιρετικός εξομοιωτής, που θα σας επιτρέψει να παίξετε πάρα πολλά παιχνίδια του Super Nintendo με πολύ καλές επιδόσεις στην ταχύτητα και με υποστήριξη ήχου.



Το NBA Live 97 θυμίζει το NBA Live 95 για τα PCs.



ISS Deluxe: Ενα από τα κορυφαία 16-bit ποδοσφαιράκια.

Η έκδοση για τα Windows 95 έχει κάποια προβλήματα, ενώ ακόμα και η εξομοίωση που επιτυγχάνει δεν είναι ιδιαίτερα πιστή.

ZSNES

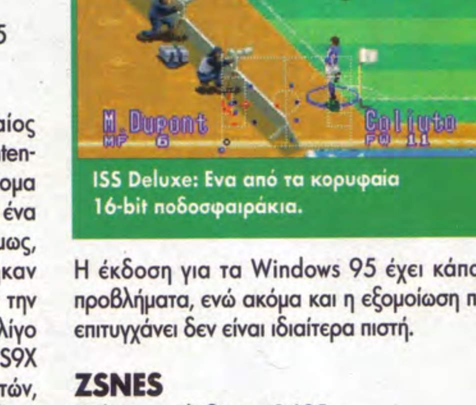
Τρέχουσα έκδοση: 0.625
Σελίδα: http://www.csoft.net/~zsnes

Το ZSNES για αρκετό καιρό ήταν απλά ακόμα ένας εξομοιωτής που δεν ξεχώριζε ιδιαίτερα. Οι δύο τελευταίες εκδόσεις του, όμως, σημείωσαν τρομερά βήματα προόδου και πλέον μπορούμε να μιλάμε για τον πιο αξιόπι-

Η ΣΕΛΙΔΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

http://www.asa.nl/~gkrijgsman/emuzone/

Το Emulator Zone, που θα βρείτε στην ανωτέρω διεύθυνση, είναι μια σελίδα αφιερωμένη στην εξομοίωση παλιών παιχνιδομηχανών. Σε αυτή θα βρείτε εξομοιωτές και παιχνίδια όχι μόνο για το Super Nintendo αλλά και για το Gameboy, το NES, το Mega Drive και το Master System. Επισκεφτείτε τη χωρίς δισταγμό!





Η κονσόλα της Nintendo είναι ο παράδεισος των αθλητικών τύπων. Ιδού ένα παιχνίδι Βόλεϊ.

ΣΤΟ CD ΤΟΥ "PC MASTER"

Στο CD αυτού του μήνα θα βρείτε εξομοιωτές για το Super Nintendo. Συγκεκριμένα, στο directory Emulator θα βρείτε τις τελευταίες εκδόσεις των ZSNES, SNES9X (για DOS και Windows) και SNEmul. Η χρήση τους είναι εξαιρετικά απλή, αφού όλοι διαθέτουν φιλικά γραφικά περιβάλλοντα, είτε προορίζονται για το DOS είτε για τα Windows. Έτσι, αφού αποσυμπιέσετε τα αρχεία στο δίσκο σας και τα τρέξετε, θα μπορέσετε μέσα από εύχρηστα μενού να φορτώσετε τα παιχνίδια που θέλετε και να τα παίξετε.



Οι φίλοι των RPGs γιαπωνέζικου τύπου θα πρέπει οπωσδήποτε να παίξουν το Legend of Zelda.

στο τρόπο μετατροπής το PC σας σε Super Nintendo. Βέβαια ακόμα του λείπουν κάποια χαρακτηριστικά (όπως η πλήρης υποστήριξη για το chip SuperFX, που ερχόταν μαζί με κάποια παιχνίδια), έτσι μερικοί τίτλοι, όπως το Pilot Wings ή το Mario Kart, αρνούνται να τρέξουν.

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ SUPER NES

Εδώ τα πράγματα είναι ευχάριστα. Το Super NES διέθετε εκατοντάδες παιχνίδια και πολλά από αυτά ήταν υψηλότατης ποιότητας. Στον τομέα των platforms ξεχώρισαν τα Super Mario World και Donkey Kong Country, δύο scrolling platform παιχνίδια που αποτέλεσαν σήμα κατατεθέν της κονσόλας. Αν πάλι σας αρέσουν τα αθλητικά, το Super NES είχε ό,τι τραβά η ψυχή σας. Οι φίλοι του ποδοσφαίρου θα εκτιμήσουν το International Super Star Soccer (ISS για τους φίλους) και το γνωστό και μη εξαιρετέο FIFA Soccer (μέχρι την έκδοση του '97), ενώ όσοι προτιμούν το basket θα βρουν τίτλους όπως NBA Jam, NBA Live, NBA Give'n'Go κ.ά. Εκτός από αυτά όμως, θα βρείτε διάφορα παιχνίδια βόλεϊ, τένις και άλλων σπορ.

Μια άλλη κατηγορία στην οποία η κονσόλα της Nintendo διέπρεπε ήταν τα RPGs. Παρ' ότι τα περισσότερα είχαν μάλλον "παιδικά" γραφικά, το gameplay τους ήταν συναρπαστικό και εθιστικότατο. Οι φίλοι του είδους μπορούν να δοκιμάσουν τα Legend of Zelda, Final Fantasy, Chrono Trigger και άλλα. Γενικότερα πάντως, όποια και να είναι τα γούστα σας στα παιχνίδια, το Super Nintendo διέθετε κάτι για κάθε περίπτωση. PC



Το πασίγνωστο Puzzle Bobble δεν θα μπορούσε να λείπει από τη συλλογή του Super NES.



Το NBA Give'n'Go αξιοποιούσε τις τρισδιάστατες δυνατότητες της κονσόλας.

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

★ Επιτέλους, ύστερα από πολύμηνη αναμονή κυκλοφόρησε το Retrocade. Πρόκειται για ακόμη έναν εξομοιωτή coin-op, που ξεχωρίζει χάρη στο πολύ όμορφο interface, την πιστή εξομοίωση των πρωτότυπων παιχνιδιών και την υψηλή ταχύτητά του. Σε αντίθεση με το MAME, που απαιτεί ένα δυνατό σύστημα (τουλάχιστον Pentium 166) για να αποδώσει, το



Retrocade τα καταφέρνει πολύ καλά ακόμα και σε έναν 486. Στην τρέχουσα έκδοσή του υποστηρίζει 100 κλασικά παιχνίδια.

★ Εξομοίωση του PlayStation; Πριν από λίγο καιρό η ιδέα ακουγόταν εξωπραγματική, αλλά πλέον υπάρχουν όχι ένας αλλά δύο ικανοποιητικοί εξομοιωτές για την 32-bit κονσόλα της Sony: το PSEmu και το Psyke. Μέχρι στιγμής βέβαια δεν είναι δυνατό να παίξει κάποιος παιχνίδια όπως στο πραγματικό PlayStation, αλλά η αρχή έχει γίνει. Άλλωστε και η εξομοίωση του SNES πριν από περίπου δύο χρόνια βρισκόταν στο ίδιο επίπεδο, αλλά σήμερα έχει αγγίξει το τέλειο.

★ Κυκλοφόρησε σε beta μορφή η έκδοση 2.0 του CCS64, ενός από τους καλύτερους εξομοιωτές για Commodore 64. Για να τον αποκτήσετε μεταβείτε στη διεύθυνση http://www.computerbrains.com/CCS64DOS.ZIP.

Role Playing Games

MARVEL SUPER HEROES ADVENTURE GAME



Γνωρίστε τη δράση σε έναν κόσμο όπου πρωταγωνιστούν οι αγαπημένοι σας ήρωες των κόμικς! Σούπερ Ηρωες και Σούπερ Κακοί είναι αντίστοιχα οι φίλοι και οι εχθροί σας καθώς γνωρίζετε με έναν καινούριο συναρπαστικό τρόπο τον κόσμο της Marvel.

Το Marvel Super Heroes Adventure Game χρησιμοποιεί το βραβευμένο και εύκολο στη χρήση του σύστημα κανόνων SAGA για μια αξέχαστη εμπειρία role playing στο στιλ των αγαπημένων σας κόμικς.

Adventure game της TSR/Τιμή 7.200 δρχ.

MASTERS OF ETERNAL NIGHT



Μέρα με την ημέρα η δύναμη του Ηλιου λιγοστεύει καθώς οι Illithids προχωρούν στην εκπλήρωση του σκοτεινού στόχου τους, που δεν είναι άλλος από την εξάλειψη του Ηλιου.

Στο Masters of Eternal Night - δεύτερο μιας σειράς τριών βιβλίων- οι χαρακτήρες των παικτών πρέπει να πολεμήσουν τους Illithids σε ένα μακρινό βασίλειο που κάποτε κυβερνούσαν τα τρομερά αυτά πλάσματα.

Περιπέτεια της σειράς Monstrous Arcana/Για νέους αλλά και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Τιμή 3.600 δρχ.

A GUIDE TO THE ETHEREAL PLANE



Ο Ethereal Plane συνδέει τον Prime Material Plane με τους Inner Planes και παραμένει ένας συναρπαστικός, εξωτικός τόπος για όσους θελήσουν να τον εξερευνήσουν.

Το βιβλίο περιγράφει με λεπτομέρεια τον Ethereal Plane, καθώς και όλα τα πλάσματα που τον κατοικούν. Εύκολα συνδυάζεται με άλλα campaigns και κυρίως με το Ravenloft, το Σκοτεινό Βασίλειο.

Accessory του Planescape/Για νέους αλλά και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Τιμή 6.120 δρχ.

THE ART OF MAGIC: THE GATHERING



Αυθεντικά, πρωτότυπα σχέδια που έπαιξαν σημαντικό ρόλο στο να γίνει το Magic: The Gathering ένα από το δημοφιλέστερα παιχνίδια στον κόσμο.

Στις σελίδες του βιβλίου θα βρείτε εικόνες και περιγραφές από τους καλλιτέχνες του Magic για τις περισσότερες από 2.000 κάρτες του.

Βιβλίο εικόνων της TSR/Τιμή 7.200 δρχ.

STAR DRIVE ARMS & EQUIPMENT GUIDE



Χρήσιμος οδηγός στον οποίο θα βρείτε όλα όσα χρειάζεστε για να επιβιώσετε στον κόσμο του Star Drive, από μηχανισμούς προστασίας μέχρι όπλα μαζικής καταστροφής.

Περιγράφονται με λεπτομέρεια περισσότερα από 100 αντικείμενα με στατιστικά και εικόνες.

Τα θέματα που περιγράφονται σχεδιάστηκαν μεν αποκλειστικά για το Star Drive, αλλά μπορούν και να ενσωματωθούν σε άλλα παιχνίδια science fiction στο μακρινό μέλλον.

Accessory του Star Drive για το Alternity/Για όσους αγαπούν το παιχνίδι σε κόσμους science fiction/Τιμή 6.120 δρχ.

SNAKE EYES: RAGE ACROSS LAS VEGAS

Η σαπίλα του Wyrm μολύνει τους gothic-punk δρόμους του Λας Βέγκας. Οι Garou από πολλές φυλές μαζεύονται για να ξεσκεπάσουν και να καταστρέψουν το κακό που απειλεί την πόλη. Αυτός είναι ο κόσμος του Werewolf: The Apocalypse και του Rage: The Trading Gard Game. Οι παίκτες φτιάχνουν ομάδες Garou werewolves που υπερασπίζονται τη Γη ενάντια σε όσους προσπαθούν να τη μολύνουν.

Οι Garou μάχονται ενάντια στο Wyrn αλλά και μεταξύ τους στο πλαίσιο μιας αέναης πάλης για κυριαρχία.

Το Rage Across Las Vegas είναι παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες που κυκλοφορεί σε επεισόδια. Διατίθεται σε decks των 60 καρτών και boosters των 8.

Τιμή deck 3.600 δρχ./Τιμή booster 800 δρχ.

THORNHOLD



Μια σκοτεινή δύναμη βγαλμένη από τις ομίχλες του χρόνου απειλεί τον πυρήνα της μυστικής οργάνωσης που είναι γνωστή ως Harpers. Μόνο ο Khelben Arunsun μπορεί να τη σταματήσει, εφόσον βέβαια προλάβει να το κάνει προτού τον σταματήσουν οι ίδιοι οι φίλοι των Harpers.

Μη χάσετε τη συναρπαστική κατάληξη της μεγαλύτερης σειράς διηγημάτων των Forgotten Realms.

Νουβέλα της σειράς Harpers/16ο βιβλίο/Τιμή 2.600 δρχ.

BATTLETECH - THIRD EDITION

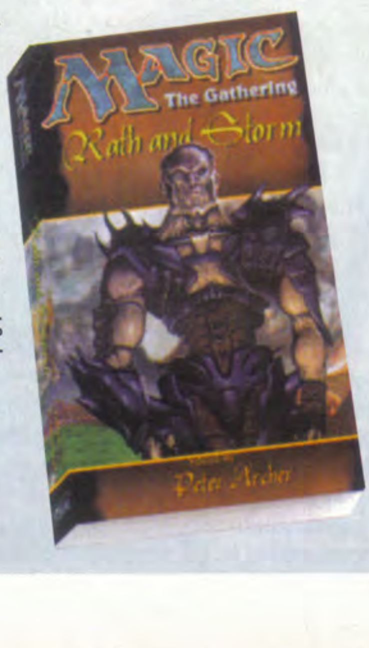
Καλώς ήλθατε στον 31ο αιώνα. Κάνετε τον πόλεμο τρόπο ζωής! Το Battletech είναι παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες, όπου οι παίκτες ελέγχουν γιγάντια κινούμενα οχήματα και μάχονται να καταστρέψουν τα καταφύγια των αντιπάλων τους.

Σχεδιασμένο από τον Richard Garfield, βασίζεται στο ομώνυμο δημοφιλές επιτραπέζιο παιχνίδι της εταιρίας FASA. Το Battletech:-Third Edition αποτελείται από περίπου 300 κάρτες και διατίθεται σε boosters των 15 καρτών, καθώς και σε προκατασκευασμένες τράπουλες Inner Sphere και Clan των 60 καρτών, οι οποίες περιέχουν επιπλέον κάρτες με πληροφορίες για τουρνουά Sealed deck.

Τιμή booster 1.200 δρχ./Τιμή starter 3.600 δρχ.

RATH AND STORM

Ανθολογία διηγημάτων που αφηγούνται την ιστορία του Gerrad -κληρονόμου των πανίσχυρων μαγικών αντικειμένων που είναι γνωστά ως Legacy- και του αγώνα του ενάντια στον Volrath, του οποίου η κακία ξεπερνά κάθε φαντασία. Αναφέρονται επίσης στο ιπτάμενο σκάφος Weatherlight και το αφοσιωμένο πλήρωμά του.



Νουβέλα του Magic: The Gathering/Ανθολογία/Τιμή 2.600 δρχ.

UNGLUED



Το Unglued είναι η μόνη ενότητα του Magic που δεν ταιριάζει σε όσους λατρεύουν τους κανόνες και τις "μελετημένες" τράπουλες. Ταιριάζει όμως σε παίκτες με αρκετή αίσθηση του χιούμορ!

Ουσιαστικά πρόκειται για παρωδία του Magic, η οποία παρά την κλασική "Magic" εικονογράφηση διακωμωδεί όλες τις πολύ δυνατές κάρτες του.

Διατίθεται σε boosters των 10 καρτών/Τιμή booster 800 δρχ.

VECNA REBORN



Ένας από τους πιο διάσημους κακούς των παιχνιδιών του ADΔD, γίνεται darklord του Ravenloft! Παρά τη μεγάλη δύναμή του, ο Vecna παγιδεύεται στο Σκοτεινό Βασίλειο.

Τον βρίσκουμε να προετοιμάζει μια ανίερη τελετή σχεδιασμένη έτσι ώστε να γεφυρώσει το χάσμα ανάμεσα στη Γη της Ομίχλης και τον δικό του κόσμο - εκτός αν οι ήρωές μας μπορέσουν να τον εμποδίσουν.

Περιπέτεια του Ravenloft/Για αρχάριους αλλά και έμπειρους Dungeon Masters/Τιμή 5.040 δρχ.

ΔΙΟΡΘΩΣΗ

Στην καταχώριση του προηγούμενου τεύχους του "PC Master" για τα καταστήματα που διαθέτουν το παιχνίδι Magic: The Gathering, γράφτηκε λάθος το τηλέφωνο του καταστήματος Metropolis στη Θεσσαλονίκη. Το σωστό νούμερο είναι: (031) 237775.

PORTAL
ΜΙΑ ΕΙΣΟΔΟΣ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ MAGIC

Είμαι σίγουρος πως πάρα πολλοί αναγνώστες του "PC Master" αιφνιδιάστηκαν με την προσφορά του περιοδικού για τον Σεπτέμβριο. Τι ήταν πάλι εκείνο το φακελάκι; Ακούσαμε τα πιο περίεργα, μέχρι και ότι ήταν παστέλι ή σοκολάτα! Ξεπερνώντας τη -δικαιολογημένη- απογοήτευση όσων είχαν ελπίδες για ένα τόσο γλυκό δώρο, πάρα πολλοί άνοιξαν το πακετάκι με τις κάρτες και ήρθαν σε επαφή με το Magic: The Gathering, το πιο διαδεδομένο και συναρπαστικό παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες.





του Μίλτου Κύρκου

Είναι φυσικό κάποιοι να το αντιμετώπισαν διστακτικά, κάποιοι άλλοι αδιάφορα, όμως αρκετοί έκαναν τον κόπο να παίξουν ένα παιχνίδι έτσι, για την πλάκα. Μόνο που το ένα παιχνίδι έφερε το άλλο και αυτό με τη σειρά του άλλο, έτσι η ζήτηση για το βασικό κουτί με τις κάρτες του Portal αυξήθηκε κατακόρυφα. Ευτυχώς το συγκεκριμένο γεγονός δεν μπορεί να αποδοθεί στη μαγεία αλλά απλά στην ελκτική δύναμη του τίτλου, που, καθώς μυεί τον παίκτη στη λογική του και ξεδιπλώνει τα μυστικά του, τον εισάγει σε ένα καινούριο, απολαυστικό παιχνίδι - και μη μου πείτε ότι δεν παίζουμε όλοι παιχνίδια!

Το πιο ελκυστικό χαρακτηριστικό του Magic είναι η δυνατότητα να ανατρέψετε το αποτέλεσμα - ή η αίσθηση ότι, αν οι κάρτες είχαν έρθει αλλιώς, σίγουρα θα κερδίζατε. Κατασκευάζετε με χίλιες προσπάθειες και ιδέες το καταπληκτικό deck και μέσα σε λίγους γύρους βλέπετε τις κάρτες να σας έρχονται στραβά, τίποτε να μη δουλεύει, να χάνετε πατάγωδώς. Ε, και λοιπόν; Στο επόμενο θα τους δείξετε...

Το πακετάκι από το Portal που συνόδευε το "PC Master" είναι εισαγωγικό του παιχνιδιού, με λίγες κάρτες για δύο παίκτες. Το κανονικό παιχνίδι παίζεται με περισσότερες, από σαράντα και άνω. Για όσους δεν διάβασαν τους κανόνες αλλά και για αυτούς που έχουν κάποιες απορίες, θα περιγράψουμε τη βασική ιδέα του παιχνιδιού.

Πρώτα πρώτα κάθε παίκτης αποκτά μια συλλογή από κάρτες, έστω κι ένα πακέτο εξήντα καρτών. Οσο περισσότερες διαθέτει τόσο πιο πολλούς συνδυασμούς έχει στη διάθεσή του, άρα τόσο πιο στρατηγική κατεύθυνση θα έχει το παιχνίδι του. Βέβαια δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι ακόμα και μεγάλα, επαγγελματικά τουρνουά του Magic περιλαμβάνουν αγώνες στους οποίους οι παίκτες ανοίγουν εκείνη τη στιγμή ένα απλό πακέτο καρτών - μπορεί κάποιος να παίξει άριστα ακόμα κι έτσι!



Από τη συλλογή λοιπόν ο παίκτης διαλέγει έναν αριθμό από κάρτες, έστω εξήντα (θα δούμε αργότερα τα κριτήρια επιλογής του). Αφού λοιπόν έχει έτοιμο το deck του (προτιμάμε τη λέξη "deck" από "τράπουλα"), το ανακατεύει και τραβά επτά κάρτες. Αυτές είναι το χέρι του.

Αφού καθοριστεί ποιος παίζει πρώτος (κέρμα;), αυτός κατεβάζει μια κάρτα Γης (Land). Οι συγκεκριμένες κάρτες έρχονται σε πέντε χρώματα, ανάλογα με το έδαφος που απεικονίζουν: μαύρο για τους βάλτους, μπλε για τα νησιά, πράσινο για τα δάση, άσπρο για τις πεδιάδες και κόκκινο για τα βουνά. Οι κάρτες Γης είναι απαραίτητες στο παιχνίδι, αφού δίνουν την απαιτούμενη ενέργεια για να λειτουργήσουν όλα τα ξόρκια. Γιατί οι παίκτες στο Magic: The Gathering είναι Μάγοι. Χρησιμοποιούν την ενέργεια της Γης και κάνουν τα ξόρκια τους με



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ

3.10	Magic ("Κάισσα" Γλυφάδας)	Κάθε Παρασκευή:	Μάχες Chronopia ("Κάισσα" Αμαρουσίου)
4.10	Magic Pro-tour Rome ("Κάισσα" Πειραιά)	Κάθε Πέμπτη:	Chronopia ("Κάισσα" Παγκρατίου-Γλυφάδας)
24.10	AD&D Τουρνουά σε όλα τα καταστήματα "Κάισσα" ταυτόχρονα (επίπεδα 3-5)	Κάθε Σάββατο πρωί:	Μάχες Chronopia ή AD&D για αρχάριους ("Games Center", Ασκληπιού 68)
25.10	Golden Card Magic	30-31/10 & 1.11	Computer Show 98, Επιδείξεις Magic, Portal, Chronopia, Warzone
Κάθε Τρίτη:	Μάχες Chronopia ("Κάισσα" Πειραιά)		

σκοπό να κατεβάσουν τους πόντους του αντιπάλου στο μηδέν.

Σε κάθε γύρο λοιπόν οι παίκτες κατεβάζουν από μία και μόνη κάρτα Γης. Αυτό έχει ως επακόλουθο σιγά σιγά να μαζεύεται μπροστά στον παίκτη όλο και μεγαλύτερος αριθμός από πηγές ενέργειας διάφορων χρωμάτων. Σε κάθε γύρο ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιεί αυτή την ενέργεια με τον ακόλουθο τρόπο: Οι κάρτες έχουν κάποια σύμβολα στην επάνω δεξιά γωνία τους. Αυτά είναι το κόστος σε ενέργεια που πρέπει να πληρώσει ο Μάγος για να τις κατεβάσει μπροστά του. Οπως βλέπετε, οι κάρτες Γης δεν έχουν τέτοιο κόστος. Ενα μαύρο σύμβολο με τον αριθμό δύο αριστερά του σημαίνει ότι ο Μάγος πρέπει να γυρίσει στο πλάι ("να κάνει tap", όπως λένε οι παίκτες του Magic) μία κάρτα Βάλτου και ακόμα δύο, ανεξαρτήτως χρώματος. Αλλά τι σημαίνει αυτό; Τι κερδίζει ο Μάγος με τις κάρτες;



Οι κάρτες αναφέρονται σε δύο κατηγορίες: τα πλάσματα (summon creatures) και τα spells (sorcery). Τα πλάσματα, όταν πληρωθεί το κόστος τους, κατεβαίνουν μπροστά από τις κάρτες Γης και υπερασπίζονται τον Μάγο. Τα spells δρουν πάνω σε όλο το παιχνίδι και μετά εξαφανίζονται. Τα πλάσματα λοιπόν τοποθετούνται στο τραπέζι. Το γύρο κατά τον οποίο "κατεβαίνουν" δεν μπορούν να δράσουν, καθώς έχουν ναυτία από το ταξίδι που έκαναν (summoning sickness)! Από τον επόμενο γύρο όμως μπορούν να αρχίσουν τις μάχες. Αλλά πώς γίνονται αυτές;

Με δύο λέξεις (περισσότερες πληροφορίες υπάρχουν στο φυλλάδιο των ελληνικών οδηγιών), οι παίκτες συγκρίνουν τα σπαθιά και τις ασπίδες που υπάρχουν στη δεξιά άκρη των καρτών τους. Τα σπαθιά αντιστοιχούν σε επίθεση και οι ασπίδες σε άμυνα. Ετσι, τα ισχυρά πλάσματα είναι αυτά με τους μεγάλους αριθμούς (και αντίστοιχα μεγάλο κόστος όμως!). Οσα πλάσματα επιβιώσουν των μαχών ή δεν εμπλακούν σε αυτές προξενούν πληγές στον αντίπαλο Μάγο, κατεβάζοντάς του τους πόντους ζωής του. Αν αυτοί φτάσουν στο 0, ο Μάγος πεθαίνει. Μετά τις μάχες έρχεται η σειρά του αντίπαλου παίκτη. Στρέφει τις κάρτες του σε όρθια θέση και αρχίζει ξανά ο γύρος, με κατέβασμα Γης, ξόρκια και μάχες.



Εντούτοις το Magic δεν είναι ένα απλό παιχνίδι μαχών. Οι κάρτες μαγείας έχουν τρομακτικές δυνάμεις, που ανατρέπουν την ισορροπία του παιχνιδιού, αλλάζουν τις καταστάσεις και επιτρέπουν πολύπλοκους και θανατηφόρους συνδυασμούς, που δίνουν στο Magic τη μεγάλη δύναμή του: την ικανότητά του να μην τελειώνει ποτέ, το να καθιστά κάθε παρτίδα τελείως διαφορετική από την προηγούμενη. Οι συνδυασμοί των καρτών είναι άπειροι και τα περιθώρια στρατηγικής απεριόριστα.

Σε μελλοντικό άρθρο θα δούμε τις επιπλέον δυνατότητες του Magic έναντι του Portal, παρ' ότι το δεύτερο δεν υστερεί καθόλου σε βάθος και στρατηγική. Μέχρι τότε, υπάρχει η δυνατότητα να συναντηθούμε στο Computer Show 98, όπου κάθε ενδιαφερόμενος θα μπορέσει να παίξει παρτίδες Portal, να γνωρίσει το Magic, ακόμα και να συμμετάσχει στα τουρνουά που θα διεξαγάγουμε εκεί. Καλή αντάμωση! PC

WEB BROWSERS

Μέρος Β': Netscape Communicator

Θα θυμάστε, αγαπητοί φίλοι, ότι πριν από το καλοκαίρι είχαμε δει μαζί ορισμένα ενδιαφέροντα Web sites. Με αφορμή αυτήν τη βόλτα μας, αποφάσισα να σας παρουσιάσω τα δύο κυριότερα προγράμματα (browsers), με τα οποία μπορείτε να σερφάρετε στο Internet -και ειδικότερα στο κομμάτι εκείνο που είναι γνωστό με την ονομασία World Wide Web- και να επισκέπτεστε όποια μέρη θέλετε. Στο προηγούμενο τεύχος παρουσιάσαμε τον Microsoft Internet Explorer. Ας δούμε σήμερα το αντίστοιχο πρόγραμμα της εταιρίας Netscape.

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@iworld.gr

Θα ξεκινήσουμε, με λίγα στοιχεία για την ίδια τη Netscape. Η ιδιαίτερα γνωστή σε όλους όσοι ασχολούνται με το Διαδίκτυο από παλιά Netscape ιδρύθηκε τον Απρίλιο του 1994 από δύο ανθρώπους που μόνο πρωτάρηδες δεν θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν στο χώρο των υπολογιστών. Ο λόγος για τους Dr James H. Clark, ο οποίος δημιούργησε την περίφημη Silicon Graphics, και Marc Andreessen, δημιουργό του πρώτου προγράμματος browser για τον World Wide Web, του γνωστού σε όλους NCSA Mosaic. Το Mosaic είχε εντυπωσιάσει τους χρήστες του Internet πριν από 4-5 χρόνια και ήταν το σύμβολο μιας νέας εποχής για το Διαδίκτυο. Σε αυτό οφείλεται το "άνοιγμά" του προς το κοινό, που πραγματοποιήθηκε στις αρχές της δεκαετίας του '90, και από τότε ξεκίνησε να αποτελεί έννοια της καθημερινής μας ζωής.

Η Netscape, λοιπόν, δημιούργησε αρχικά ένα πρόγραμμα πλοήγησης για τον Web, ονόματι Navigator. Το πρόγραμμα αυτό, απλό στη χρήση του και όμορφο στη σχεδίασή του, αποτέλεσε τον αντικαταστάτη του Mosaic και έμελλε να γίνει ο πρωταγωνιστής ενός μεγάλου δικτυακού καβγά, αφού για χρόνια - και μέχρι σήμερα - ανταγωνίζεται με πάθος το "αντίπαλο δέος", τον Microsoft Internet Explorer.

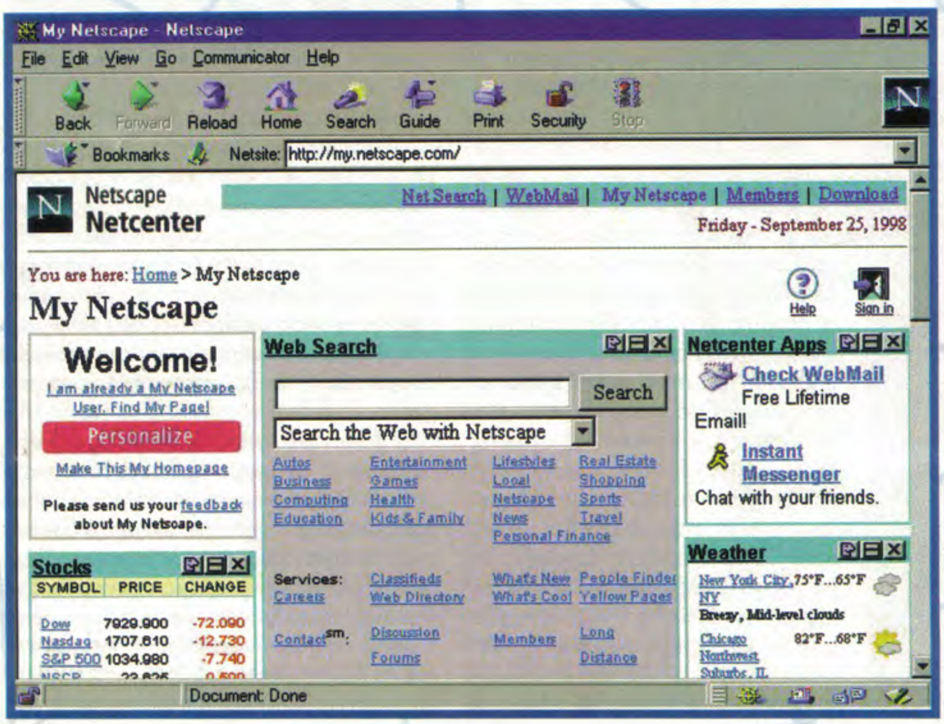
Στην αρχή το Netscape Navigator πουλιόταν κανονικά στα καταστήματα. Μην απορείτε που τονίζουμε το σημείο αυτό, καθώς σήμερα πια τα πράγματα έχουν αλλάξει: Διανέμεται δωρεάν από το Internet (www.netscape.com), όπως άλλωστε και ο Internet Explorer. Εξάλλου ο τελευταίος διετίθετο από την αρχή δωρεάν, κάτι που οδήγησε τη Netscape, στις αρχές του χρόνου, στην απόφαση να διανέμει κι αυτή τον δικό της browser δωρεάν στο Διαδίκτυο.

Μάλιστα, η Netscape προχώρησε ένα βήμα παραπέρα: Στις 21 Ιανουαρίου 1998, εκτός από τη δωρεάν διανομή του browser, ανακοινώθηκε και η διανομή του κώδικά του, δηλαδή των χιλιάδων γραμμών προγραμματισμού που έχουν γράψει οι δημιουργοί του εδώ και χρόνια. Αποτέλεσμα της κίνησης αυτής ήταν περισσότεροι από 250.000 χρήστες να κατεβάσουν και να χρησιμοποιούν τον Communicator μέσα σε λίγες εβδομάδες από τότε.

Σήμερα, ο Netscape Communicator βρίσκεται στην έκδοση 4.05 και κατέχει ακόμη τα πρωτεία στο χώρο των Web browsers, με δεύτερο, με πολύ μικρή διαφορά όμως, τον Microsoft Internet Explorer.

Η Netscape, τεσσερισήμισι χρόνια από την ίδρυσή της, απασχολεί περισσότερους από 2.000 εργαζομένους και έχει παρουσιάσει έσοδα της τάξης των 346 εκατ. δολαρίων το 1996. Πρόκειται για μια εταιρία που έχει γνωρίσει μια μεγάλη περίοδο ανάπτυξης, παρατεταμένη θα έλεγαν μερικοί - και μόνο το πρώτο τρίμηνο του 1998 παρουσίασε κάμψη εξαιτίας των δυσμενών οικονομικών αποτελεσμάτων για το τρίμηνο αυτό, που οδήγησαν στην απόλυση 300 εργαζομένων.

Η εταιρία φαίνεται να επενδύει πολλά στην επέκταση του NetCenter ευελπιστώντας να γίνεται starting point ολοένα περισσότερων χρηστών του Internet, ενώ ταυτόχρονα η push τεχνολογία με το Netcaster απογοήτευσε μάλλον, αφού δεν γνώρισε την αναμενόμενη ανταπόκριση. Αυτό φαίνεται από τη μεγάλη διαφημιστική εκστρατεία που έχει ξεκινήσει από την αρχή του έτους η Netscape για το NetCaster και αποδίδει καρπούς, αφού το 25% των εσόδων της (γύρω στα $31.1 εκατ. για το πρώτο τετράμηνο του 1998) προέρχονται από το Netcaster. Ακόμη στα ατού της εταιρίας θα πρέπει να συ-



μπεριληφθεί η πολύ καλή φήμη που έχει στις εφαρμογές ηλεκτρονικού εμπορίου η πρόσφατη συμφωνία με τη CitiBank, ύψους $20 εκατ., για την παροχή servers και software.

Ας γνωρίσουμε, όμως, λίγο καλύτερα τον Netscape Communicator. O Internet browser της Netscape και κυρίαρχος του παιχνιδιού μέχρι την εμφάνιση του Internet Explorer 4.0 της Microsoft, οπότε άρχισαν να απειλούνται για πρώτη φορά τα πρωτεία του, σύμφωνα με έρευνα της IDC που δημοσιεύτηκε πρόσφατα και αφορά στο χώρο των browsers για τα τέλη του 1997, κρατά τα ηνία με 50,5%, ενώ την ίδια περίοδο το 1996 βρισκόταν στο 54,6%.

Στη σημερινή μορφή του - τελευταία έκδοση είναι η 4.06 - αποτελείται από τα ακόλουθα προγράμματα:

● Netscape Navigator: H "καρδιά" του πακέτου, ο browser της εταιρίας που σας δίνει τη δυνατότητα να σερφάρετε στο Διαδίκτυο. Εχοντας πολλά έτοιμα plug-in (πρόσθετα προγράμματα μικρού, συνήθως, μεγέθους και συγκεκριμένης αποστολής) εξασφαλίζετε την παροχή ήχου, video και animation στον υπολογιστή σας, κάτι που σίγουρα θα κάνει τις διαδρομές σας πιο ευχάριστες.

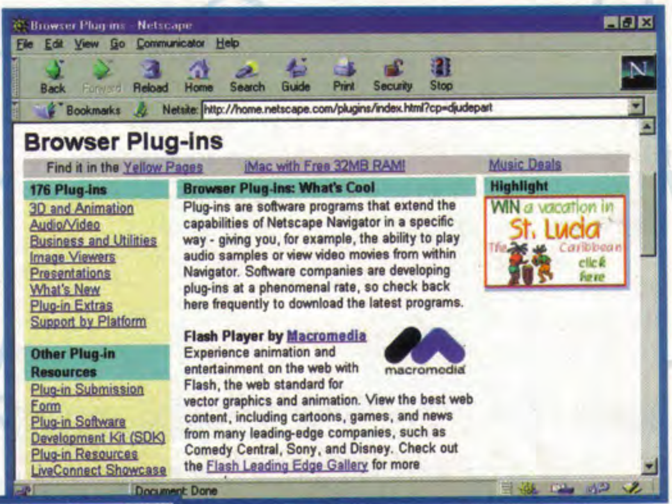
● Netscape Composer: Ενα πρόγραμμα που επιτρέπει τη δημιουργία HTML σελίδων (των οθονών δηλαδή που βλέπετε κατά τη περιήγησή σας στο Internet) σε μικρό χρόνο. O Composer είναι ό,τι πρέπει για αρχάριους χρήστες που θέλουν να δημιουργήσουν τη δική τους σελίδα στο Διαδίκτυο.

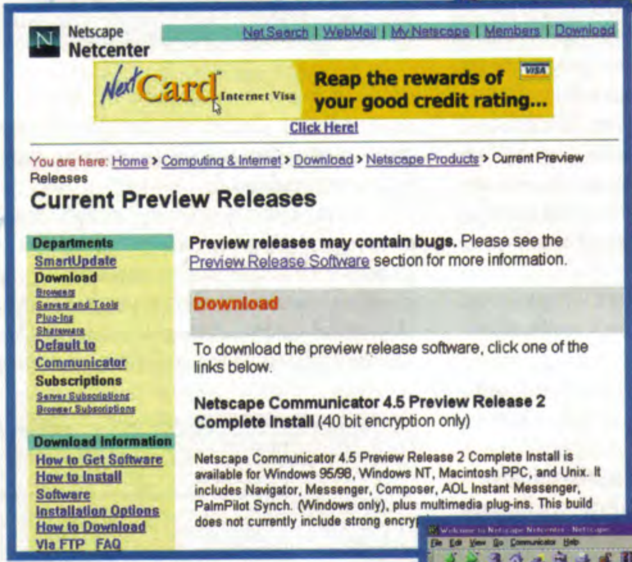
● Netscape Messanger: Το συγκεκριμένο πρόγραμμα αναλαμβάνει τη διαχείριση της αλληλογραφίας σας, δηλαδή τη λήψη και αποστολή μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mails), καθώς και την ταξινόμησή τους σε καταλόγους για δική σας ευκολία.

● Netscape Collabra: Επιτρέπει τη σύνδεση με κάποιον news server για πρόσβαση στα δεκάδες χιλιάδες Usenet newsgroups (όπως έχουμε γράψει, τα newsgroups είναι χρησιμότατα για ανταλλαγή απόψεων σχετικά με χιλιάδες θέματα).

● Netscape Conference: Αναλαμβάνει την επικοινωνία μεταξύ χρηστών που είναι συνδεδεμένοι ταυτόχρονα στο Δίκτυο, επιτρέποντας την αποστολή και λήψη αρχείων, τη μεταφορά φωνής καθώς και κειμένου μεταξύ τους.

● Netscape Netcaster: H υλοποίηση της λεγόμενης push τεχνολογίας από τη Netscape, με μεταφορά σελίδων στον υπολογιστή σας για off- line browsing. Με τον τρόπο αυτό δηλαδή μπορείτε να κατεβάσετε τις σελίδες που σας αρέσουν στον υπολογιστή σας και να τις απολαύσετε αργότερα, με την ησυχία σας.

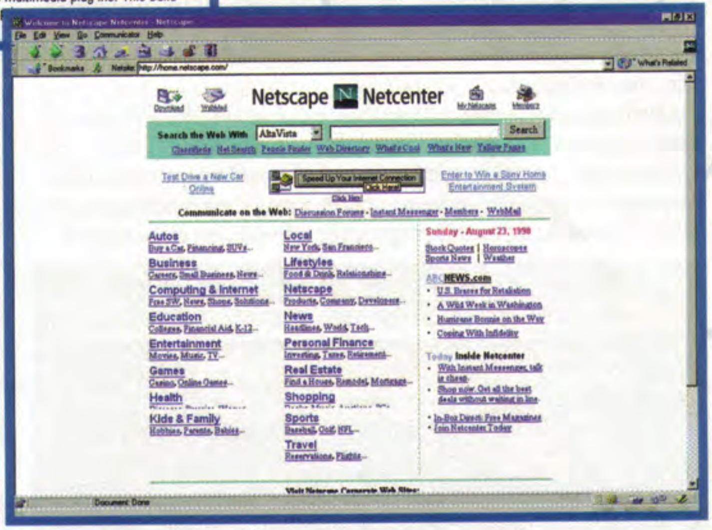




● Netscape AOL Instant Messanger: Eνα προγραμματάκι που σας ειδοποιεί για το αν κάποιος χρήστης είναι ταυτόχρονα on-line με εσάς. Το μέλλον του προγράμματος αυτού, πάντως, πρέπει να θεωρείται αβέβαιο, αφού η AOL αγόρασε το γνωστό σε όλους ICQ (έχουμε γράψει σχετικά σε προηγούμενο τεύχος).

Για όσους δεν θέλουν να κατεβάσουν όλο αυτό το πακέτο από το Internet, το οποίο είναι λίγο μεγάλο (γύρω στα 15MB), προφέρεται από την εταιρία ο Navigator μόνος του. Ακόμη με τη χρήση του SmartUpdate μπορείτε να γλιτώσετε χρόνο στο κατέβασμα των αρχείων, αφού αναλαμβάνει να ετοιμάζει το "πακέτο" με τις νέες εκδόσεις των προγραμμάτων ή plug-in που θέλετε. Τη διαδικασία εγκατάστασης αναλαμβάνει ένας wizard, ο οποίος απλά σας ζητάει το directory όπου θέλετε να γίνει η εγκατάσταση και είστε έτοιμοι!

Στην έκδοση 4.06 ο Communicator δεν έχει το bug με τα μεγάλα ονόματα που ανακαλύφθηκε πρόσφατα σε σχεδόν όλους τους Windows mailers, συνιστάται δε σε όλους τους χρήστες να κάνουν upgrade σε αυτή την έκδοση για την αποφυγή προβλημάτων.



Δοκιμάστε, λοιπόν, τον Netscape Communicator και αποφασίστε ποιο από τα δύο προγράμματα σας αρέσει καλύτερα, με ποιο νιώθετε πιο άνετα. Αμέσως μετά μπορείτε να ξεκινήσετε τις βόλτες σας στο Internet. Εμείς θα είμαστε πάντα δίπλα σας για χρήσιμες συμβουλές και βοήθεια. Καλή διασκέδαση!

Από αυτή τη στήλη κάθε μήνα θα ταξιδεύουμε σε ορισμένα από τα δημοφιλέστερα sites του Internet, τα οποία πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν άμεσα όσους από εσάς έχετε πρόσβαση στο μεγαλύτερο των δικτύων. Επίσης, θα μαθαίνετε όλα τα νεότερα σχετικά με την αγαπημένη σας CompuLink. Enjoy the surf!

Του Γιάννη Ρηγόπουλου
stoniak@compulink.gr

GameWeb

http//www.gameweb.gr

Αγαπητοί φίλοι, να 'μαστε πάλι μαζί, ανανεωμένοι και πιστοί στο ραντεβού μας, για να σας ξεναγήσουμε στα ψηφιακά μονοπάτια του Internet. Ελπίζουμε ο Σεπτέμβρης να πέρασε για όλους σας ανώδυνα. Τα σχολεία άνοιξαν, τα πανεπιστήμια ξεκίνησαν με νέο αίμα και, γενικώς, "κάθε κατεργάρης στον πάγκο του". Ο καιρός ευνοεί ακόμη κάποιες κοντινές εκδρομούλες πριν από τα γερά κρύα, αλλά εμείς σας συνιστάμε έναν ζεστό καφέ μπροστά στον υπολογιστή σας, κάνοντας κλικ στο εικονίδιο του provider σας.

Για αυτό το μήνα ξεκινάμε με ένα νέο site, που πρόκειται να ταράξει τα νερά στο χώρο των computer games. Κατά καιρούς έχουμε παρουσιάσει αρκετά sites με ανάλογο υλικό, αλλά αυτό που δεν σας αποκαλύψαμε ακόμη είναι ότι το συγκεκριμένο είναι πέρα για πέρα ελληνικό. Το όνομά του είναι GameWeb και φιλοξενείται στις σελίδες του Cosmos, του Web server της CompuLink.

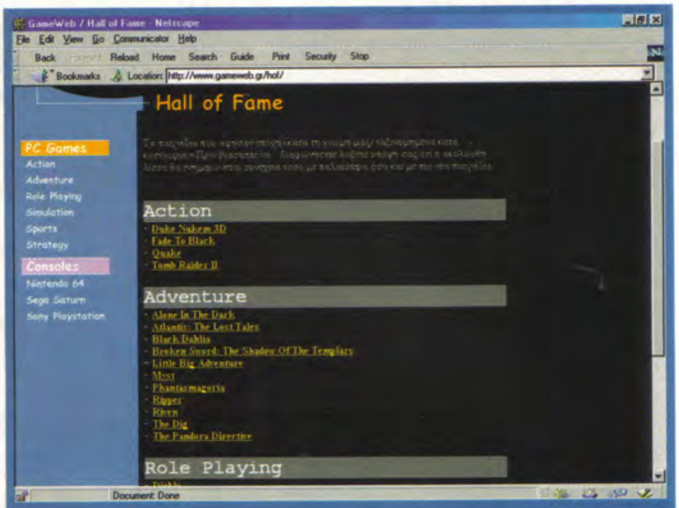
Το site βρίσκεται ακόμη σε επίπεδο συνεχούς αναβάθμισης και, όπως είναι φυσικό, θα βρείτε κάποιες -ελάχιστες- ελλείψεις. Ωστόσο κάθε φορά που θα συνδέεστε θα ανακαλύπτετε κάτι διαφορετικό. Για να πραγματοποιήσετε τη σύνδεσή σας, αρκεί να δώσετε τη διεύθυνση http://www.gameweb.gr.

Οι κύριες επιλογές είναι οι: News, Previews, Features, Hall Of Fame, Downloads, Info, Register, Fora, Search, Help και Contact Us.

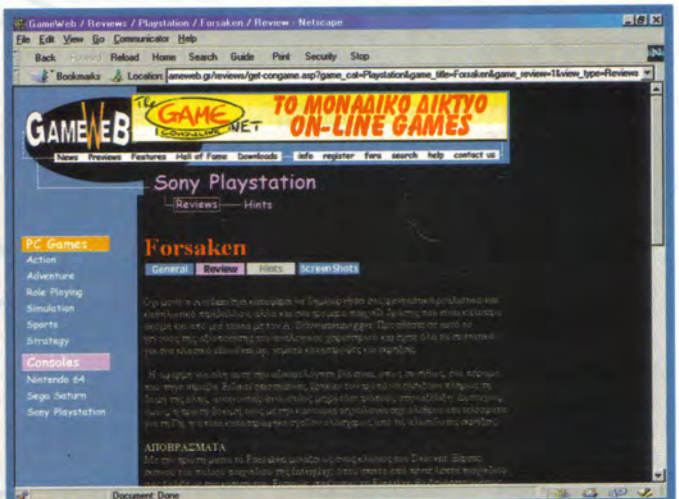
Ξεκινώντας από τα News, μπορείτε να διαβάσετε τις τελευταίες ειδήσεις από τον κόσμο των computer games, τόσο για επερχόμενες παραγωγές όσο και για τις εταιρίες παραγωγής software. Στη συγκεκριμένη σελίδα βρήκαμε τη συνεργασία της Activision με τη LucasArts καθώς και ενημέρωση γύρω από το αποκλειστικό site του Command & Conquer: Tiberian Sun, του νέου expansion για το C&C φυσικά από τη Westwood Studios κ.ά.

Κάνοντας κλικ στην επιλογή Previews, θα μάθετε ποιες είναι οι νέες παραγωγές στο χώρο των computer games - για να ετοιμάσετε ανάλογα και το πορτοφόλι σας. Υπάρχουν παρουσιάσεις παιχνιδιών για κάθε κατηγορία, έτσι μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ των action, simulations, role playing, adventures, strategies, sports κ.ά. Οπως ήταν αναμενόμενο, δεν λείπουν οι παρουσιάσεις παιχνιδιών για τις δημοφιλέστερες κονσόλες (PSX, N64, Saturn). Ολες οι παρουσιάσεις είναι εκτενείς και με αρκετές φωτογραφίες, για να πάρετε μια σύντομη γεύση. Αλλά και όσοι είσαστε ρομαντικοί και θέλετε να ξέρετε ποια ήταν τα καλύτερα παιχνίδια του παρελθόντος, στην επιλογή Hall Of Fame θα βρείτε αυτό που ζητάτε. Εκτός των άλλων, στο GameWeb θα βρείτε αρκετά demos παιχνιδιών, patches και cracks.

Στα Features περιέχονται αρκετά αρθράκια σχετικά με τα computer games, προκειμένου να έχετε πάντοτε μια σφαιρική ενημέρωση γύρω από ενδιαφέροντα θέματα. Εάν θέλετε να εμπλουτίσετε τη συλλογή σας με τα τελευταία shareware games, δεν έχετε παρά να κάνετε κλικ στην επιλογή Downloads, για να κατεβάσετε αυτό που θέλετε. Οποιαδήποτε βοήθεια



Για τους αθεράπευτα ρομαντικούς.



Το Forsaken για PlayStation.



Καλώς ήλθατε στο δίκτυο των παιχνιδιών.

γύρω από το site μπορείτε να αναζητήσετε στην επιλογή Help, ενώ έχετε τη δυνατότητα να αφήσετε κάποιο e-mail στην επιλογή Contact us.

Εκείνο που θα σας κάνει εντύπωση στο GameWeb είναι η υψηλή ταχύτητα, ενώ γενικότερα οι σελίδες δεν κουράζουν με διαφημίσεις και άλλα συναφή. Μπορεί ακόμη το site να είναι λίγο λιτό, αλλά υπομονή: Το GameWeb θα γίνει αναπόσπαστος σύντροφός σας στον κόσμο των παιχνιδιών. Gamers... ένα site μόνο για σας!

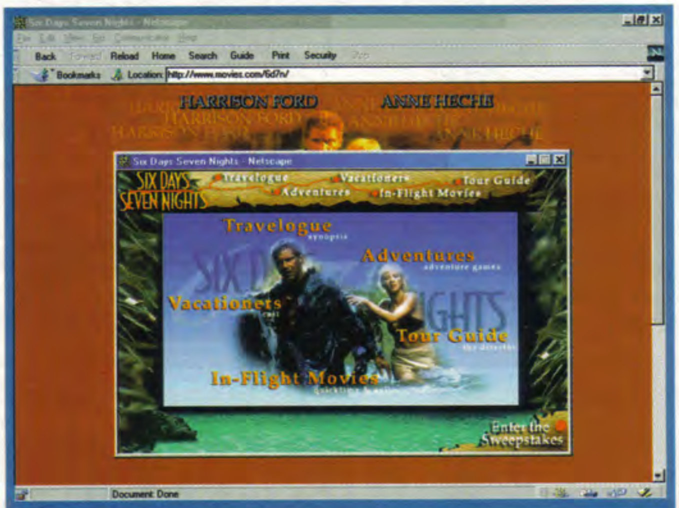
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 8/10

+ Πολύ υψηλή ταχύτητα των σελίδων και προσεγμένα reviews.
- Λιτό περιεχόμενο σελίδων - αλλά ακόμη το site είναι στο ξεκίνημα.

Six Days, Seven Nights

http://www.movies.com/6d7n/

Η κινηματογραφική σαιζόν έχει αρχίσει ήδη από τον προηγούμενο μήνα, με την επιστροφή όλου του κόσμου από τις διακοπές. Οι φετινές ταινίες που θα προβληθούν στη χώρα μας αυτό το χειμώνα είναι πολλές και, όπως είναι φυσικό, η καθεμία βάζει τη δική της "πινελιά" στο Internet. Οι νέες σελίδες που αφορούν σε παρουσιάσεις ταινιών είναι αρκετές και βέβαια η στήλη μας δεν μένει ασυγκίνητη. Ετσι, λοιπόν, σας έχουμε σε πρώτη παρουσίαση τη νέα περιπέτεια του Harrison Ford. Ισως τη στιγμή που διαβάζετε τη στήλη να μην έχει προβληθεί ακόμη στις αθηναϊκές αίθουσες. Σε αυτή την περίπτωση θα είμαστε και πάλι ένα βήμα μπροστά στην ενημέρωσή σας, για να ξέρετε τι σας περιμένει. Η ταινία ονομάζεται "Six Days, Seven Nights" και θα είναι μία από εκείνες που θα συζητηθούν.



Ο κόσμος της περιπέτειας σας περιμένει.

Η σύνδεσή σας με τη home page γίνεται αφού δώσετε τη διεύθυνση http://www.movies.com/6d7n και λαμβάνοντας υπόψη πως, για να δείτε τις σελίδες του συγκεκριμένου site, θα πρέπει να έχετε εγκατεστημένο στον browser σας το Shockwave plug-in.

Η εισαγωγή είναι πολύ καλή και χρησιμοποιεί το ανωτέρω plug-in σε ξεχωριστό παράθυρο για το browsing των σελίδων. Είναι σαν ένα μικρό video clip με ήχο και εικόνα. Στη συνέχεια έχετε στη διάθεσή σας τις επιλογές Travelogue, Vacationers, Adventures, Tour Guide και In-Flight Movies. Με κλικ στο Travelogue θα πάρετε μια σύνοψη της υπόθεσης του έργου. Με λίγες λέξεις σάς αναφέρουμε πως ο Harrison Ford υποδύεται έναν πιλότο που μισεί τους τουρίστες αλλά μπλέκεται σε μια ιστορία με την Anne Heche, η οποία είναι αρχισυντάκτρια περιοδικού και μισθώνει τις υπηρεσίες του Ford, προκειμένου να τη μεταφέρει στον τόπο όπου έχει κανονίσει τις διακοπές της. Μια ξαφνική καταιγίδα, όμως, τους ρίχνει σε ένα ερημικό νησί και από κει αρχίζει μια ρομαντική περιπέτεια που θα σας καθηλώσει.



Διαβάστε την υπόθεση της ταινίας.

Συνεχίζοντας με το Vacationers, μπορείτε να διαβάσετε από ένα σύντομο βιογραφικό των πρωταγωνιστών της ταινίας (όπως συνηθίζεται σε τέτοιου είδους sites). O Harrison Ford είναι βέβαια ο πρώτος και καλύτερος, αλλά δεν μπορούν να περάσουν απαρατήρητες και οι πρωταγωνίστριες Anne Heche και Jacqueline Obradors. Κάνοντας κλικ στο Tour Guide, θα μάθετε περισσότερα για το σκηνοθέτη της ταινίας Ivan Reitman, γνωστό από τις παραγωγές "Twins", "Beethoven", "Space Jam" και "Ghostbusters".

Από ένα site που θέλει να λέγεται κινηματογραφικό δεν είναι δυνατό να λείπει το multimedia section. Ετσι, κάνοντας κλικ στο In-Flight Movies, θα βρείτε από ένα video trailer σε μορφή AVI και quicktime. Το μέγεθος του καθενός όμως είναι αρκετά μεγάλο και χρειάζεται λίγη υπομονή για να το κατεβάσετε. Αλλά αξίζει την αναμονή! Από την άλλη, στην επιλογή Adventures θα βρείτε αρκετά on-line παιχνίδια βασισμένα στην ταινία, για



Η Jacqueline Obradors, μία από τις πρωταγωνίστριες της ταινίας.

να περάσετε την ώρα σας ευχάριστα. Σε γενικές γραμμές, το "Six Days, Seven Nights" είναι μια περιπέτεια που θα τραβήξει πολύ κόσμο. Εντούτοις το site, ενώ ποιοτικά θα έπρεπε να συμβαδίζει με την ταινία, βρίσκεται αρκετά πίσω, εξαιτίας των λιτών σελίδων του, της απουσίας φωτογραφιών και της έλλειψης trailers. Ολα τα συγχωρούμε όμως! Εμείς περάσαμε όμορφα στην περιπλάνησή μας στο site και το ίδιο ευχόμαστε και σε εσάς. Μέχρι λοιπόν να προβληθεί η ταινία στις αίθουσες... κάνετε μερικά κλικ στον browser!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 7/10

\+ Ομορφες σελίδες με τη χρήση του shockwave.

\- Παντελής έλλειψη φωτογραφιών και μόνον ένα trailer. Κρίμα!

Westwood Studios

http://www.westwood.com

Η παραγωγή computer games αναπτύσσεται ραγδαία. Η γνώση κάθε εταιρίας στην ανάπτυξη παιχνιδιών έχει διευρυνθεί σε απρόσμενα σημεία. Κάθε νέο παιχνίδι είναι ένα επίτευγμα. Ευτυχώς για όλους τους gamers, ο ανταγωνισμός είναι πολύ μεγάλος και η ποιότητα των παιχνιδιών βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα. Εντούτοις πάντοτε το όνομα της εταιρίας προσφέρει μια σιγουριά στον gamer, ο οποίος περιμένει κάτι που θα τον καθηλώσει μπροστά στον υπολογιστή του. Αναμφίβολα, μια εταιρία που δεν πρόκειται ποτέ να μας δυσαρεστήσει είναι η Westwood Studios, της οποίας το site παρουσιάζουμε.

Η Westwood Studios, για όσους δεν το γνωρίζουν, είναι η εταιρία που μας έχει προσφέρει τα εκπληκτικά Legend Of Kyrandia I, II, III, το επαναστατικό strategy Command & Conquer (με το Red Alert στο ίδιο μοτίβο), τα ατμοσφαιρικά RPGs Lands Of Lore I & II και άλλους τίτλους, λιγότερο γνωστούς αλλά μη εξαιρετέους.



Westwood Studios & Red Alert.



Προσεγμένη η σελίδα των παιχνιδιών.

Για να φτάσετε στις σελίδες της Westwood, θα πρέπει να δώσετε τη διεύθυνση http://www.westwood.com. Οι κύριες επιλογές που θα σας μεταφέρουν στα διάφορα τμήματα του site είναι οι: Corporate, Games, Shopping, Support και Westwood Online.

Στην πρώτη επιλογή, Corporate, θα συναντήσετε ένα profile της εταιρίας καθώς και μια σύντομη παρουσίαση της ομάδας που απαρτίζει τη Westwood Studios. Θα βρείτε επίσης ευκαιρίες για δουλειά καθώς και ενημέρωση γύρω από το beta testing νέων παραγωγών.



Η εισαγωγική οθόνη του ατμοσφαιρικού Blade Runner.

Η "καρδιά" του site βρίσκεται στην επιλογή Games, όπου υπάρχουν όλες οι παραγωγές της εταιρίας για PCs, Mac και consoles, με πρώτο και καλύτερο το Command & Conquer: Tiberian Sun και τα Blade Runner και Lands Of Lore να ακολουθούν από κοντά. Για κάθε παιχνίδι ξεχωριστά θα βρείτε κάτι διαφορετικό, οπότε αξίζει να ψάξετε έναν έναν τους τίτλους.

Με την επιλογή Shopping θα μάθετε τις τιμές των πιο "φρέσκων" τίτλων, ενώ με την επιλογή Support μπορείτε να αναζητήσετε βοήθεια για οποιοδήποτε παιχνίδι. Θα βρείτε hints'n'tips, patches, hardware requirements καθώς και ερωταπαντήσεις για την επίλυση ποικίλων προβλημάτων. Τέλος, δεν θα ήταν δυνατό να λείπει η Westwood Online, όπου ως μέλη -με δωρεάν εγγραφή- μπορείτε να αναμετρηθείτε μέσω Δικτύου με άλλους παίκτες τίτλων της εταιρίας. Ετοιμαστείτε για μεγάλες μάχες!

Η Westwood Studios είναι μια ανεπτυγμένη εταιρία και ήταν αναμενόμενο να αντικρίσουμε μια προσεγμένη δουλειά στη δικτυακή παρουσίασή της. Ολες οι σελίδες είναι ευχάριστες στο μάτι και ταχύτατες. Συνολικά αποκομίσαμε καλές εντυπώσεις από το site της Westwood Studios. Επιπλέον θυμηθείτε πως, αγοράζοντας το επόμενο παιχνίδι της εταιρίας, θα έχετε δικτυακή υποστήριξη. Διότι η Westwood είναι μεγάλη!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 8/10

\+ Ομορφες και αρκετά γρήγορες σελίδες.

\- Ανάγκη εκτενέστερης παρουσίασης των τίτλων.



Για να είστε πολύ μέσα
στο μπάσκετ
Τριποντο
Μη χάσετε το επόμενο τεύχος με το «ΕΞΤΡΑ ΤΡΙΠΟΝΤΟ» αφιερωμένο στον Γιάννη Ιωαννίδη
ΕΞΤΡΑ
Τριποντο
Στις 6 Οκτωβρίου, ένα ακόμα ένθετο 48σέλιδο αφιέρωμα σε ξεχωριστά πρόσωπα και γεγονότα
Με την ευγενική χορηγία της :
γ.β.γεωργακόπουλος α.ε.
Ο Γιάννης Ιωαννίδης : ο παίκτης...
...ο προπονητής, ο άνθρωπος
το περιοδικό του μπάσκετ κάθε Τρίτη στα περίπτερα

SANCTUM

Ενας διαφορετικός on-line κόσμος

Αυτό το μήνα δεν θα ασχοληθούμε με κάποιο strategy τίτλο -δουλειά που κάνει με περισσή χάρη ο αγαπητός φίλος και συντάκτης Σωτήρης "I love Protoss" Μπέλλος- αλλά με την περιγραφή ενός τύπου παιχνιδιών που είναι σχετικά άγνωστος στον πολύ κόσμο. Αναφερόμαστε στα on-line card games.

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

Φαντάζομαι θα θυμάστε γιατί το προηγούμενο τεύχος ήταν αρκετά... παχύτερο. Εκείνο το "μαντολάτο" που βρήκατε μέσα δεν ήταν παρά ένα booster pack καρτών μαζί με τις οδηγίες για το δημοφιλέστερο παιχνίδι των τελευταίων ετών, το Magic: the Gathering. Αρκετοί από εσάς μπορεί να το ξέρετε, ίσως από την ηλεκτρονική έκδοσή του, που είχε κυκλοφορήσει η Microprose. Αυτό που έχει κάνει το Magic τόσο περιζήτητο είναι το gameplay του, καθώς είναι πολύ εύκολο στην κατανόηση, ενώ διαθέτει έντονους ρυθμούς παιχνιδιού, τεράστιο βάθος και πανέμορφες κάρτες.

Το φαινόμενο "Magic" πολλοί ακολούθησαν και χιλιάδες παιχνίδια παρόμοιου τύπου εμφανίστηκαν για όλα τα γούστα. Τελευταία υπάρχει μια έξαρση σχετικά με το "πάντρεμα" αυτών των παιχνιδιών με τους υπολογιστές, με αντιπάλους να μάχονται για την κυριαρχία μέσω modem ή Internet. Ενα επιτυχημένο παράδειγμα είναι το παιχνίδι της Digital Addiction, που φέρει τον πολύ ποιητικό τίτλο Sanctum.

Το Sanctum είναι ένα καθαρά on-line card game. Παίζεται με "ηλεκτρονικές" κάρτες και βάζει δύο αντίπαλους μάγους να δίνουν επικές μάχες, χρησιμοποιώντας στρατούς για την επικυριαρχία σε διάφορες περιοχές. Για να γίνουν τα πράγματα ακόμα πιο δελεαστικά, στο Sanctum, εκτός από πολλά κοινά στοιχεία με το Magic, θα βρείτε ομοιότητες και με τα turn based strategy games. Το μόνο που έχετε να κάνετε για να παίξετε είναι να δημιουργήσετε ένα account με το αγαπημένο σας nickname και να "βουτήξετε" στη φαντασία. Με τη δωρεάν εγγραφή σας (το μόνο που θα πρέπει να στείλετε είναι μια έγκυρη e-mail address) θα λάβετε επιπλέον ένα deck με 60 κάρτες για να ξεκινήσετε.

Συγκεκριμένα, στον κόσμο του Sanctum υπάρχουν δώδεκα οίκοι μαγείας, οι οποίοι διαθέτουν αντίστοιχο αριθμό οπαδών και φυλών που τους υπηρετούν. Εσείς καλείστε να διαλέξετε τον οίκο μαγείας που θα ακολουθήσετε, ενώ με βάση την επιλογή σας η φυλή που σχετίζεται με το συγκεκριμένο οίκο αποτελεί το στράτευμά σας. Μέσα στο ιερό σας (Sanctum) εκπαιδεύετε τους υπηκόους σας ως τοξότες ή ξιφομάχους, με σκοπό να τους ρίξετε στη μάχη ενάντια στους στρατούς του αντίπαλου μάγου. Ο πρώτος που θα καταφέρει να κυριεύσει το απόρθητο ιερό του άλλου θα είναι ο νικητής. Τι μάγος θα ήσαστε, όμως, αν δεν μπορούσατε να κάνετε φοβερά ξόρκια; Εδώ λοιπόν μπαίνουν οι κάρτες.

Οπως και στο Magic, τα ξόρκια σας είναι οι κάρτες της τράπουλάς σας, αποτελώντας τα μαγικά όπλα σας. Για να τα χρησιμοποιήσετε πρέπει να πληρώσετε το κόστος τους σε ενέργεια, την οποία απορροφάτε από υπηκόους σας εκπαιδευμένους ως βοηθούς. Τα turn based strategy στοιχεία έχουν να κάνουν με τη διαδικασία κίνησης του στρατεύματός σας σε ένα ισομετρικό, ψευδοτρισδιάστατο τοπίο, από αυτά που έχουμε συνηθίσει σε παιχνίδια τύπου Warcraft, με παρόμοια λογική σε gameplay.

Προτού αρχίσετε όμως τη μάχη για την κυριαρχία, καλό είναι να πληροφορηθείτε μερικά στοιχεία που έχουμε να σας αναφέρουμε, τα οποία θα σας βοηθήσουν καλύτερα στην κατανόηση των κανόνων και της φιλοσοφίας του παιχνιδιού. Ξεκινάμε λοιπόν με μια μικρή ανάλυση των κανόνων. Ελέγχετε ένα στράτευμα στα πρότυπα ενός unit των strategy games. Επίσης, ανάλογα με τον οίκο της επιλογής σας, διαθέτετε ορισμένους πόρους ενέργειας, για να κάνετε τα διάφορα ξόρκια. Με σκοπό την κατάκτηση του αντίπαλου φρουρίου, κινείτε το στράτευμά σας στον πίνακα ένα τετράγωνο τη φορά (όπως σε ένα board game). Στο δρόμο θα βρείτε πόλεις που υποτάσσοντάς τες θα σας δίνουν περισ-



Το αρχικό μενού.



Elves rule!!!

σότερα units. Τις κατάλληλες στιγμές, και εφόσον έχετε να πληρώσετε το αντίστοιχο κόστος, μπορείτε να διαλέξετε ένα από τα ξόρκια που υπάρχουν διαθέσιμα και να το υλοποιήσετε είτε για να δυναμώσετε το στρατό σας, είτε για να επιτεθείτε άμεσα στον αντίπαλο στρατό, είτε για να διαμορφώσετε τη μορφολογία του εδάφους.

Σε ένα card game, όπως είναι λογικό, μεγάλη βαρύτητα δίνεται στις κάρτες που απαρτίζουν το παιχνίδι. Αν και σε αυτή την περίπτωση δεν μπορούμε να κάνουμε πλήρη αναφορά σε όλες (οι κάρτες του Sanctum είναι πάρα πολλές), μπορούμε να αναφέρουμε τους δώδεκα οίκους μαγείας και κάποια από τα χαρακτηριστικά τους, προκειμένου να βρείτε αυτόν που σας ταιριάζει.

Ξεκινάμε με τον οίκο της Απέχθειας (Abomination). Οι μάγοι του έχουν αφιερωθεί στην καταστροφή όλων όσοι αποτελούσαν κάποτε για αυτούς ιερά σύμβολα, προκειμένου να πάρουν από εκείνους τη δύναμη που τους είναι απαραίτητη για να εξοντώσουν τους αντιπάλους τους. Η φυλή που τους υπηρετεί είναι τα Imps, τα πλάσματα με το θανατηφόρο τσίμπημα.

Δεύτερος είναι ο οίκος του Σώματος (Body). Οι μάγοι του έχουν ως κύρια απασχόληση την εκπαίδευση του σώματός τους, ενώ η φυλή που σχετίζεται με αυτούς είναι οι δυνατοί Κύκλωπες.

Κατόπιν έχουμε τον οίκο του Θανάτου (Death). Ασχολία των συγκεκριμένων μάγων είναι ό,τι έχει να κάνει με το θάνατο. Βοηθοί τους είναι οι Φύλακες των Νεκρών.

Ο οίκος του Μυαλού (Mind) ασχολείται με την εξερεύνηση του αγνώστου και την ερμηνεία των ανεξήγητων φαινομένων. Πολύτιμοι βοηθοί των αντίστοιχων μάγων είναι τα ευγενικά Τζίνι.

Ο οίκος της Αποσύνθεσης (Unmaking) προσελκύει τρελούς μάγους με παρανοϊκά σχέδια για τον κόσμο γύρω τους. Δούλοι τους είναι οι Αταίριαστοι, πλάσματα φτιαγμένα από τα κάποτε ζωντανά μέλη άλλων όντων.



Μία μάχη σε εξέλιξη.



Η σωστή επιλογή καρτών μπορεί να φαίνεται δύσκολη υπόθεση, αλλά με λίγη εξοικείωση θα τα καταφέρετε.

Ο αντίθετος του ανωτέρω οίκου είναι ο οίκος της Δημιουργίας (Making). Με τους Νάνους για εργάτες, εδώ οι μάγοι φτιάχνουν μαγικά αντικείμενα που όμοιά τους δεν υπάρχουν στον κόσμο.

Ο οίκος της Φύσης (Nature), με τους παιχνιδιάρηδες Σάτυρους, έχει μέλη του μάγους που επιθυμούν τη διατήρηση τις ισορροπίας της φύσης και των πλασμάτων που κατοικούν σε αυτήν.

Ο οίκος της Ζωής (Life) ασχολείται με τη διατήρηση αυτής. Ιερείς πιστοί στο σκοπό αυτόν είναι τα Ξωτικά.

The GAME NET COMPULINK

Τα νεότερα από το πολυαναμενόμενο τρίτο μεγάλο Grand Prix των games δεν θα μπορούσαν παρά να κυριαρχήσουν στη στήλη μας και για αυτόν το μήνα. Ετσι, λοιπόν, αφού συγκεντρώσαμε τη γνώμη σας για τα παιχνίδια στα οποία επιθυμείτε να διεξαχθεί το Grand Prix 3, προέκυψαν τα ακόλουθα αποτελέσματα:

■ Πρώτο, με μικρή διαφορά από το επόμενο, αναδείχτηκε το Starcraft, ο κυρίαρχος των real time strategies, που θα περιλαμβάνεται για πρώτη φορά στους τίτλους επί των οποίων θα διεξαχθούν τα τουρνουά του Grand Prix. Δεύτερο (χαράς ευαγγέλια για τους φίλους του ποδοσφαίρου) το World Cup 98, που επίσης προκρίθηκε για το Grand Prix 3, ενώ ακολούθησαν με πολύ μικρή διαφορά τα Quake 2 και NBA Live 98, οι φίλοι των οποίων, δυστυχώς, θα πρέπει να περιμένουν την επόμενη ευκαιρία.

Αρκετές ψήφους συγκέντρωσαν ακόμα τα Red Alert, Warcraft 2, Duke Nukem 3D, Quake, Unreal και Heroes of Might and Magic 2, χωρίς όμως να μπορέσουν να απειλήσουν τους πρωτοπόρους σε καμία περίπτωση.

Σας υπενθυμίζουμε πως το Grand Prix 3 θα διεξαχθεί, οριστικά πλέον, στα FIFA World Cup 98 και Starcraft από τις 30 Οκτωβρίου έως την 1η Νοεμβρίου, στο πλαίσιο της έκθεσης Computer Show (Στάδιο Ειρήνης και Φιλίας). Οι δηλώσεις συμμετοχής αυτήν τη φορά θα γίνουν επιτόπου κατά τη διάρκεια της πρώτης ημέρας (30ή Οκτωβρίου), ενώ οι δύο επόμενες ημέρες θα περιλαμβάνουν το αγωνιστικό πρόγραμμα.





Σας περιμένουμε, λοιπόν, όλους για να περάσουμε τρεις αξέχαστες ημέρες γεμάτες κέφι, διασκέδαση και βέβαια gaming till the end!

Be there!

Βαγγέλης Κράτσας



Δείτε και επιλέξτε έναν από τους δώδεκα οίκους μαγείας.

Ο οίκος της Απελπισίας (Despair) έχει ως ακολούθους μάγους που βρίσκονται στο χείλος της τρέλας. Μαζί τους οι Σκιές, πλάσματα χωρίς υλική υπόσταση και μυαλό.

Τα μέλη του οίκου της Δικαιοσύνης (Justice) μάχονται μαζί με τα Gargoyles για έναν δίκαιο κόσμο, όπου το καθήκον είναι πάνω από όλα.

Ο οίκος της Ελπίδας (Hope) πιστεύει στην καλοσύνη και τη μετάνοια, με πρεσβευτές αυτών των ιδεών τις αέρινες Οπτασίες.

Τέλος, οι αιμοδιψείς μάγοι του οίκου του Πολέμου (War) υπάρχουν μόνο για να πολεμούν. Μαζί τους οι Ανθρωποι, πλάσματα που οδηγούνται από τη μανία τους για καταστροφή.

Εχοντας τα προαναφερθέντα κατά νου, η επιλογή του οίκου που σας αντιπροσωπεύει περισσότερο δεν θα είναι τόσο δύσκολη υπόθεση. Μετά την εισαγωγή του nickname και του password σας στην αρχική οθόνη του παιχνιδιού, περνάτε σε ένα μενού όπου θα δείτε όλες τις κάρτες σας - εκεί θα πρέπει να ετοιμάσετε ένα deck. Η Digital Addiction έχει προβλέψει ακόμα και για όσους δεν έχουν παίξει ξανά τέτοιου είδους παιχνίδια και για να τους βοηθήσει παρέχει την επιλογή "Build me a Deck". Μην ανησυχείτε, λοιπόν, αν δεν ξέρετε τι κάνουν οι κάρτες σας. Μέχρι να μάθετε καλά τους κανόνες, μπορείτε να παίζετε με το προκατασκευασμένο deck χωρίς κανένα πρόβλημα. Αφού εξοικειωθείτε καλύτερα με το σύστημα -και ύστερα από αρκετές ήττες-, θα μπορείτε να ρυθμίσετε καλύτερα το deck σας, ώστε να ταιριάζει με το στιλ και τη στρατηγική που θέλετε να υιοθετήσετε.

Ακόμα δεν πρέπει να ξεχάσουμε να αναφέρουμε ότι υπάρχουν τρεις χώροι στον server της Digital Addiction (ή "αρένες", αν προτιμάτε), όπου θα βρείτε συμπαίκτες για να παίξετε. Διαλέξτε λοιπόν ανάμεσα στο Plains of Grace, χώρο ιδανικό για τους πρωτάρηδες, τα Dueling Grounds, ένα περιβάλλον για πιο εξοικειωμένους παίκτες, ή τη Volgaria, μέρος για τους πλέον απειθάρχητους από εσάς. Εκεί μπορείτε να συνομιλήσετε με υποψήφιους αντιπάλους και να μάθετε περισσότερα κόλπα από τους πιο έμπειρους. Το όλο περιβάλλον θυμίζει IRC, ενώ για να προκαλέσετε σε μονομαχία κάποιον δεν έχετε παρά να επιλέξετε το όνομά του και να πατήσετε το κουμπί "challenge". Αφού προκαλέσετε ή σας προκαλέσουν, μπαίνετε στο κυρίως παιχνίδι. Στην αρχή ίσως δυσκολευτείτε, μπορεί ακόμα και να σας τρομάξουν οι πολλές επιλογές, αλλά μην πτοείστε. Επειτα από μερικά παιχνίδια θα παίζετε στα δάχτυλα όλα αυτά που στην αρχή σάς φαίνονταν βουνό.

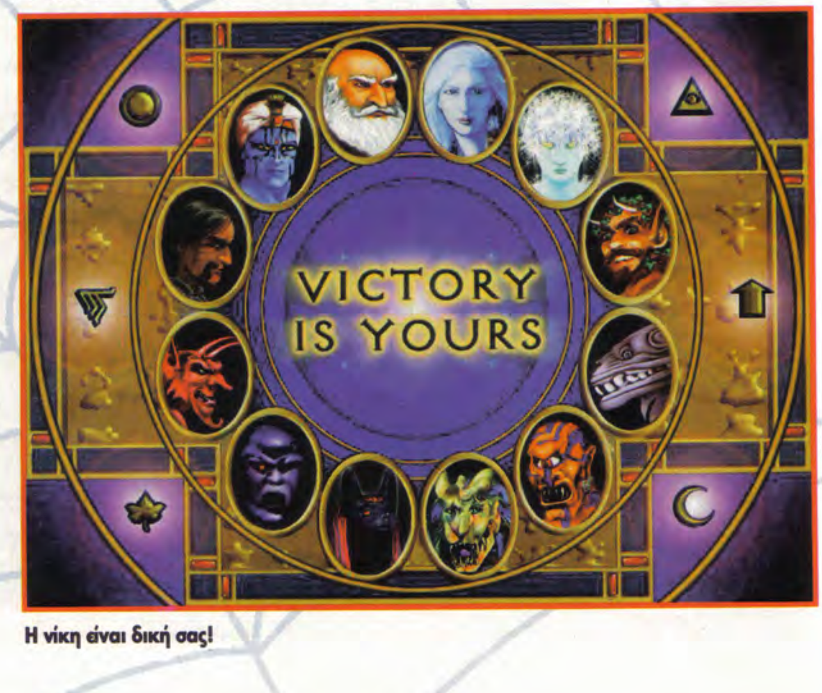
Βέβαια, όπως δεν μπορείτε να χαρείτε σε βάθος τη μαγεία του Magic μόνο με το demo booster pack που βρήκατε στο τεύχος του προηγούμενου "PC Master", έτσι και με το Sanctum το αρχικό deck σας, ενώ είναι υπεραρκετό για τα πρώτα σας βήματα, μετά θα διαπιστώσετε ότι δεν σας αρκεί, αφού θα συναντάτε όλο και ισχυρότερους αντιπάλους, με καλύτερες και δυνατότερες κάρτες. Η λύση στο πρόβλημα είναι η απόκτηση περισσότερων καρτών, καθώς σε ένα card game περισσότερες κάρτες σημαίνουν ταυτόχρονα περισσότερες επιλογές στην κατασκευή και τη ρύθμιση του deck. Αν, πάλι, είστε ευχαριστημένοι με το δωρεάν deck που θα λάβετε με την εγγραφή σας, τότε ο λόγος μας περισσεύει, γιατί άλλο ένα καλό που έχει ένα card game είναι η ευχέρεια που παρέχει στον παίκτη για να επιλέξει το πόσο θα το προχωρήσει. Ο τρόπος με τον οποίο θα αποκτήσετε επιπλέον κάρτες είναι μέσω του on-line store της εταιρίας, με το χαμηλό κόστος του ενός δολαρίου για κάθε booster pack. Η επιλογή σε ένα τέτοιο θέμα είναι καθαρά προσωπική σας υπόθεση. Αν πάντως διαθέτετε τη διάθεση να προχωρήσετε σε βάθος, εμείς σας ευχόμαστε καλή τύχη.

Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το Sanctum, την ιστορία του, το φολκλόρ γύρω από τους οίκους και τα πλάσματα, καθώς και περαιτέρω επεξηγήσεις για τους κανόνες και τα ξόρκια μπορείτε να βρείτε στο site της Digital Addiction, στο http://www.digitaladdiction.com. Ο γράφων, έχοντας μεγάλη εμπειρία τόσο στα card games όσο και στα επιτραπέζια RPGs, βρίσκει ότι αξίζει να του ρίξετε μια ματιά, άσχετα με το αν θα εμβαθύνετε ή όχι. Πρόκειται για μια πολύ αξιόλογη δουλειά. Και μην ξεχνάτε: Elves are, by far, the best! Σας χαιρετώ...

PC

ΣΤΟ CD-ROM ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Στο συνοδευτικό CD-ROM του περιοδικού μας θα βρείτε, στο directory extras\sanctum, τον client που θα σας επιτρέψει να μπείτε στο μαγικό κόσμο του Sanctum. Το μόνο που απαιτείται από εσάς είναι να τον εγκαταστήσετε και να δώσετε τις απαραίτητες παραμέτρους, ανάλογα με τη σύνδεσή σας. Η έκδοση που σας δίνουμε είναι η τελευταία, με αριθμό 1.02, ενώ νεότερες εκδόσεις θα βρείτε στο site της Digital Addiction.



Η νίκη είναι δική σας!

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ LINUX

Βάλτε στον υπολογιστή σας ένα άλλο λειτουργικό!

"Hello, everybody out there using minix. I'm doing a (free) operating system (just a hobby, won't be big and professional like Gnu) for 386(486) AT clones". Linus Torvalds, Αύγουστος 1991

Του Νίκου Κόκρα
kokni@eexi.gr

Το hobby, βέβαια, κατέληξε έπειτα από 7 χρόνια να αποτελεί ένα από τα καλύτερα λειτουργικά συστήματα στον πλανήτη μας με εξειδίκευση σε κάθε είδους "ειδικές αποστολές" στο χώρο των υπολογιστών, με ένα όνομα που αποτελεί λογοπαίγνιο των λέξεων Linus (το μικρό όνομα του κατασκευαστή του) και Unix. Δεν αποτελεί βέβαια το Linux αποτέλεσμα της προσπάθειας ενός μόνο ατόμου. Εκατοντάδες προγραμματιστές από όλο τον κόσμο, με τη βοήθεια του Internet, συνεισφέρουν τόσο στην ανάπτυξη του πυρήνα του λειτουργικού όσο και στη δημιουργία των προγραμμάτων. Ετσι, σήμερα όταν αναφερόμαστε στο Linux δεν εννοούμε μόνο τον kernel (πυρήνα) αλλά και ένα σύνολο εργαλείων και προγραμμάτων που το μέγεθός τους φτάνει τα δεκάδες gigabytes, δημιουργώντας έναν ξεχωριστό κόσμο που φυσικά δεν έχει καμιά σχέση με τη Microsoft και τα προϊόντα της.

Πρέπει σε αυτό το σημείο να αναφέρουμε ότι τόσο το Linux όσο και τα άλλα free Unix clones δεν θα γνώριζαν ποτέ την ανάπτυξη που έχουν εάν δεν υπήρχε το GNU (Gnu's Not Unix), μια πολύ σοβαρή και καλά συντονισμένη προσπάθεια εκ μέρους μιας μεγάλης ομάδας προγραμματιστών για τη δημιουργία ενός συνόλου από προγράμματα που θα ήταν ελεύθερα προς χρήση σε κάθε Unix συμβατό σύστημα. Ο συνδυασμός GNU και Linux κατάφερε να δημιουργήσει όχι μόνο ένα καλό λειτουργικό σύστημα, αλλά και έναν μύθο στο χώρο των λειτουργικών συστημάτων.



Οσοι εξ υμών συνηθίζουν να περνούν αρκετές ώρες στο Internet, σίγουρα θα έχουν ακούσει την υφέρπουσα φιλολογία για ένα λειτουργικό που μπορεί να μεταμορφώσει, για παράδειγμα, έναν 386 με 8MB RAM σε έναν Web server με μηδενικό κόστος και μόνη απαίτηση τη "γνώση". Δυστυχώς μέχρι τώρα, θεωρώντας ως δεδομένο το ότι όλοι οι χρήστες είναι γνώστες του αντικειμένου, δεν υπήρχε προσανατολισμός στο να γίνει το interface πιο λειτουργικό, πιο ευχάριστο ή πιο εύχρηστο. Τα πράγματα άρχισαν να διαφοροποιούνται, ιδίως τα τελευταία 2 χρόνια. Πράγματι, η ευρύτατη διάδοση του λειτουργικού έχει αλλάξει και το προφίλ των χρηστών που το χρησιμοποιούν και κατά συνέπεια η ανάπτυξη φιλικών GUI εφαρμογών κρίθηκε απαραίτητο να συστηματοποιηθεί. Η προσπάθεια δεν μπορούσε φυσικά να αποτύχει και αυτήν τη στιγμή το Linux διαθέτει, επιτέλους, ένα έτοιμο GUI περιβάλλον (το γνωστό ίσως KDE) και ένα άλλο το οποίο βρίσκεται υπό συνεχή εξέλιξη (GNOME). Μέσα από αυτά τα σύγχρονα και πλήρη γραφικά περιβάλλοντα μπορεί να επιβιώσει κάποιος που δεν διαθέτει πολύχρονη εμπειρία στο Unix. Δίνεται έτσι η δυνατότητα στον καθένα από εμάς να δοκιμάσει το Linux και να ζήσει από κοντά την "επανάσταση". Για να γίνει αυτό βέβαια, θα πρέπει να έχει αποκτήσει το software. Αν και διατίθεται μέσω Internet, τόσο ο μεγάλος όγκος (τουλάχιστον 100MB έως gigabytes) όσο και οι μικροδυσκολίες που προκύπτουν κατά την πρώτη εγκατάσταση καθιστούν προτιμότερη την αγορά μιας έτοιμης distribution (διανομή). Στη χώρα μας μπορεί να βρει κάποιος στα γνωστά βιβλιοπωλεία που δραστηριοποιούνται στο χώρο σχεδόν όλες τις διανομές (distributions) του Linux.

Σίγουρα, το πρώτο ερώτημα που ανακύπτει είναι το ποια διανομή θα πρέπει να διαλέξει κάποιος. Το Slackware αποτελεί μία από τις παλαιότερες, πολύ γνωστή αλλά και με το μεγάλο μειονέκτημα της έλλειψης ενός αυτοματοποιημένου εργαλείου εγκατάστασης των προγραμμάτων. Αυτό βέβαια εκλαμβάνεται από πολλούς ως πλεονέκτημα, αλλά ο νέος χρήστης μάλλον θα δυσκολευτεί χωρίς λόγο. Κατά παρόμοιο τρόπο η διανομή της Debian απευθύνεται σε σχετικώς έμπειρους χρήστες. Αντίθετα,

για νέους χρήστες ενδείκνυται η διανομή της RedHat, της Caldera και τέλος της SuSe. Και οι τρεις έχουν έναν ιδιαίτερα εύκολο τρόπο εγκατάστασης, πολλά πράγματα είναι προρυθμισμένα ώστε να μην απαιτείται άμεσα η ρύθμιση από το χρήστη, ενώ διατίθενται με έναν εξαιρετικά μεγάλο αριθμό προγραμμάτων που θα καλύψουν τις πρώτες ανάγκες ενός νέου χρήστη. Το κόστος τους ανέρχεται σε 10.000-15.000 δρχ., ενώ υπάρχει και το περίφημο πακετάκι της Infomagic που ενσωματώνει σε 4 CDs και με κόστος περίπου 8.000-10.000 δρχ. περισσότερες της μίας διανομές, συνηθέστερα τρεις ή τέσσερις. Ετσι, σας δίνετε η δυνατότητα να δοκιμάσετε μερικές προτού αποφασίσετε ποια διανομή σάς ταιριάζει περισσότερο.

Από τις τρεις διανομές που κατά τη γνώμη μας είναι φιλικότερες προς το νέο χρήστη, δημοφιλέστερη είναι αυτή της RedHat. Οι γενικές αρχές όμως που διέπουν την εγκατάσταση ισχύουν λίγο έως πολύ για όλες τις διανομές. Πριν από την εγκατάσταση, πρέπει να γίνει κάποια προετοιμασία. Καταρχήν, το Linux χρειάζεται τουλάχιστον δύο δικά του partitions, ένα για το root και ένα για το swap. Εάν ο δίσκος είναι κατειλημμένος από κάποιο άλλο λειτουργικό, θα πρέπει είτε να διαγράψετε πλήρως τα περιεχόμενα του δίσκου (μέσω του fdisk) είτε να χρησιμοποιήσετε κάποιο από τα γνωστά εργαλεία re-partitioning του δίσκου (π.χ. partition magic, fips). Δεν χρειάζεται να φτιάξετε από το DOS/Windows κάποιο partition για το Linux, απλώς πρέπει να βεβαιωθείτε ότι ένα ποσοστό της χωρητικότητας του δίσκου είναι εντελώς αδιάθετο (δεν είναι δηλαδή σχηματισμένο σε κάποιο partition). Η διαδικασία του λεγόμενου non-destructive re-partitioning είναι κάπως επικίνδυνη και σίγουρα όχι αλάνθαστη. Υπάρχει λοιπόν μεγάλος κίνδυνος να χάσει κάποιος ολοκληρωτικά τα δεδομένα που ήδη υπάρχουν στο δίσκο. Χρειάζεται κατά συνέπεια μεγάλη προσοχή και φυσικά το ανάλογο backup. Αυτό που πρέπει να προσέξει κάποιος κατά τη διάρκεια του re-partitioning είναι να ξεκινά ο ελεύθερος χώρος κάτω από τον 1024 κύλινδρο. Αυτό ισχύει για όλα τα λειτουργικά, γιατί τα περισσότερα BIOS δεν μπορούν να ξεκινήσουν το λειτουργικό σύστημα, εάν ο boot loader βρίσκεται μετά τον 1024 κύλινδρο. Αντιστοιχεί περίπου (και ανάλογα με το σκληρό δίσκο) στα 2MB και εάν δεν σας φτάνουν, παραδείγματος χάριν, για τα Windows, τότε χωρίστε το χώρο που χρειάζεστε για το άλλο λειτουργικό σε δύο partitions (primary και extended). Καλό θα ήταν να θυμάται κανείς ότι ένας σκληρός δίσκος δεν μπορεί να έχει περισσότερα από τέσσερα partitions και συνεπώς χρειάζεται οικονομία. Ενα από τα τέσσερα μπορεί να είναι extended (το αναγνωρίζει και το Linux), το οποίο βέβαια μπορεί να περιέχει περισσότερα εικονικά partitions. Σας συνιστάμε ανεπιφύλακτα να διαβάσετε με προσοχή τα αρχεία πλη-

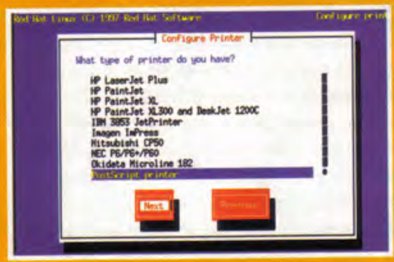
ΕΓΚΑΘΙΣΤΩΝΤΑΣ ΤΟ REDHAT LINUX



1 Διαδικασία εγκατάστασης του Lilo
Υπάρχει δυνατότητα να εγκατασταθεί το Lilo τόσο στον MBR όσο και στο πρώτο sector του booting partition. Ορίστε το partition όπου βρίσκεται το /boot του Linux (πιθανότατα στο ίδιο partition με το /) ως booting partition (με το fdisk) και εγκαταστήστε το Lilo σε αυτό το partition. Ετσι δεν καταστρέφετε τον MBR, στον οποίο είναι εγκαταστημένος ο boot manager των Windows.



2 Root password
Με την ολοκλήρωση της εγκατάστασης θα σας ζητηθεί να αποφασίσετε για το root password. Είναι αυτονόητο ότι δεν πρέπει να το ξεχάσετε, όπως επίσης ότι δεν πρέπει να είναι εύκολο στην περίπτωση που στον υπολογιστή θα έχουν πρόσβαση περισσότερα άτομα.



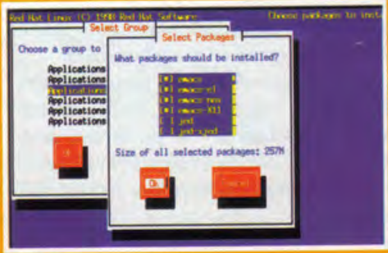
3 Εγκατάσταση εκτυπωτή
Η λίστα με τους υποστηριζόμενους εκτυπωτές είναι ουσιαστικά μία σειρά φίλτρων για κάθε εκτυπωτή. Υπάρχουν οι δύο γενικές ρυθμίσεις textonly και postscript. Για τους περισσότερους inkjet εκτυπωτές που δεν υποστηρίζουν τη γλώσσα postscript θα απαιτηθεί πειραματισμός. Δεν υποστηρίζονται σε καμία περίπτωση οι GDI εκτυπωτές που βασίζονται στα Windows 95 (winprinter).



4 Εκκίνηση υπηρεσιών
Δεν χρειάζονται υπερβολές στην αυτόματη εκκίνηση των διάφορων υπηρεσιών, αφού καταναλώνουν μέρος από τους πόρους τους συστήματος και εισάγουν πιθανούς κινδύνους στην ασφάλεια του συστήματος. Θα έχετε και κατόπιν την ευκαιρία να ρυθμίσετε σωστά τι θέλετε να ξεκινά (και να "σκοτώνετε" όποια υπηρεσία δεν σας χρειάζεται), αλλά μια καλή αρχή είναι το ήμισυ του παντός. Διαλέξτε μόνο ό,τι σας χρειάζεται ή ό,τι δεν ξέρετε τι κάνει (γιατί μπορεί να χρειάζεται).



5 Ρύθμιση χρόνου
Οι περισσότεροι υπολογιστές έχουν στο BIOS την τοπική ώρα και όχι την GMT, σε αντίθεση με μια παλιά συνήθεια των δικτύων να συγχρονίζονται με βάση την GMT. Συνεπώς, δεν χρειάζεται να επιλέξετε Hardware clock set to GMT αλλά μόνο τη σωστή ώρα ζώνης (GMT+2), εκτός εάν θέλετε να δηλώσετε εν συνεχεία στο BIOS την ώρα Greenwitch.



6 Αναλυτική επιλογή εφαρμογών
Εκτός από τη λύση της επιλογής ομάδων συναφών εφαρμογών, έχετε τη δυνατότητα επιλογής των εφαρμογών ένα προς ένα. Είναι ελαφρώς κουραστικό (αρκετές δεκάδες πακέτα, σε μερικές διανομές έως και 1.500), αλλά δίνει τον απόλυτο έλεγχο στο τι εγκαθίσταται στο σύστημά σας. Δεν το συνιστάμε σε νέους χρήστες, αφού προϋποθέτει σχετική γνώση των εφαρμογών και των ονομάτων τους.

ΕΓΚΑΘΙΣΤΩΝΤΑΣ ΤΟ REDHAT LINUX



7 Επιλογή προγραμμάτων

Η επιλογή προγραμμάτων στη διανομή της RedHat είναι εξαιρετικά εύκολη. Μεγάλες ομάδες συναφών προγραμμάτων εγκαθίστανται μαζί σύμφωνα με τις επιλογές που κάνετε σε αυτό το στάδιο της εγκατάστασης. Υπάρχει η επιλογή Everything που θα εγκαταστήσει το σύνολο των προγραμμάτων που υπάρχουν στο επίσημο RedHat5 (γύρω στα 350MB) όπως επίσης η επιλογή Select Individual Packages. Εάν δεν επιλέξετε τίποτα, θα εγκατασταθεί μόνο το βασικό σύστημα, το οποίο αριθμεί περίπου 10MB.



8 Ρυθμίσεις δικτύου

Η αρχική ρύθμιση του δικτύου είναι πολύ εύκολη κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης. Οι βασικές πληροφορίες εισάγονται στις κατάλληλες θέσεις, όταν τις ζητά το πρόγραμμα εγκατάστασης, ενώ στα πλεονεκτήματα του προγράμματος εγκατάστασης συμπεριλαμβάνεται η δυνατότητα εγκατάστασης σε άλλο υπολογιστή μέσω του τοπικού δικτύου (π.χ. μέσω FTP). Προσοχή, αυτή είναι η ρύθμιση για το LAN, όχι για το Internet (dial-up). Μέσω της εγκατάστασης δεν σας δίνεται η δυνατότητα για τη ρύθμιση του dial-up networking.



9 Fdisk

Εδώ βλέπουμε πώς φαίνεται το fdisk. Πρόκειται, φυσικά, για ένα πρόγραμμα που τρέχει σε command line interface και όχι σε κάποιο GUI (εικόνα 10). Μπορείτε όμως να προτιμήσετε ένα disk druid σε περίπτωση που δεν τα πάτε καλά με τη γραμμή εντολών. Στη συγκεκριμένη φωτογραφία για το fdisk βλέπουμε στον πρώτο δίσκο (/dev/hda) 2 primary partitions και 1 extended, το οποίο περιέχει με τη σειρά του 4 λογικά partitions, ένα εκ των οποίων είναι το swap.



10 Disk druid

Το disk druid είναι το καινούριο γραφικό εργαλείο της RedHat, που έρχεται να αντικαταστήσει το fdisk. Εχει το πλεονέκτημα, εκτός των άλλων, ότι κατά τη διάρκεια του partitioning σας επιτρέπει να ορίσετε αμέσως τα λεγόμενα mount points. Αυτό είναι εξαιρετικά χρήσιμο σε περίπτωση όπου έχουμε πολλά partitions σε περισσότερους δίσκους με κίνδυνο να γίνει κάποιο λάθος, καθώς με τη χρήση του fdisk θα πρέπει να τα γράψουμε κάπου, ώστε να τα θυμηθούμε αργότερα, όταν μας το ζητήσει η εγκατάσταση.



11 Format

Κάθε εγκατάσταση λειτουργικού που δεν σέβεται το χρήστη κάνει format στο σύμπαν όλο. Αυτά δεν ισχύουν στο Linux, όπου απαιτείται format μόνο στην περίπτωση που γίνεται εκ νέου εγκατάσταση (όχι αναβάθμιση) και μόνο στα partitions που περιέχουν βασικά αρχεία συστήματος. Ετσι, για παράδειγμα, πιθανά partitions κάτω από το /home ή το /usr/local μπορούν να μείνουν ανέγγιχτα. Οπωσδήποτε επιλέγουμε το Check for bad blocks during format.



12 Αναβάθμιση μήπως;

Οσοι έχουν μια παλαιότερη εγκατάσταση RedHat Linux έχουν τη δυνατότητα να αναβαθμίσουν το σύστημα με χαρακτηριστική ευκολία, χωρίς φυσικά να χάσουν τα δεδομένα τους. Υπάρχουν, ωστόσο, κάποια προβλήματα στην αναβάθμιση από μία συγκεκριμένη σε μία άλλη έκδοση, αλλά μία αναζήτηση στο Internet γρήγορα θα σας αποκαλύψει τα γνωστά λίγο έως πολύ προβλήματα.

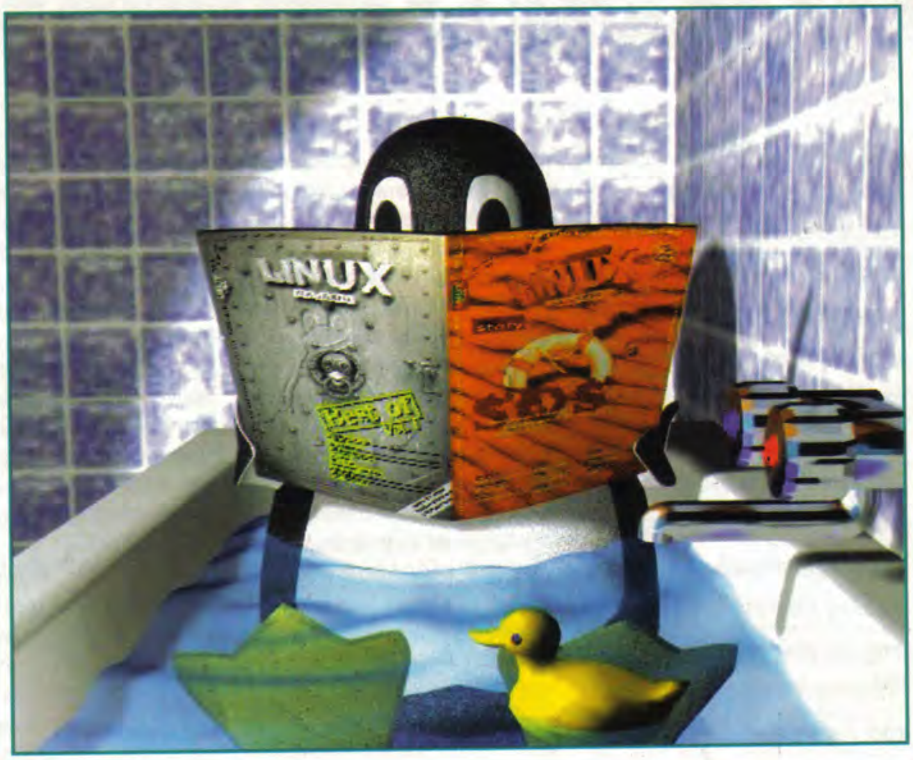
ροφοριών που βρίσκει κάποιος μαζί με τα προγράμματα re-partitioning καθώς και τα σχετικά Linux HOWTO.

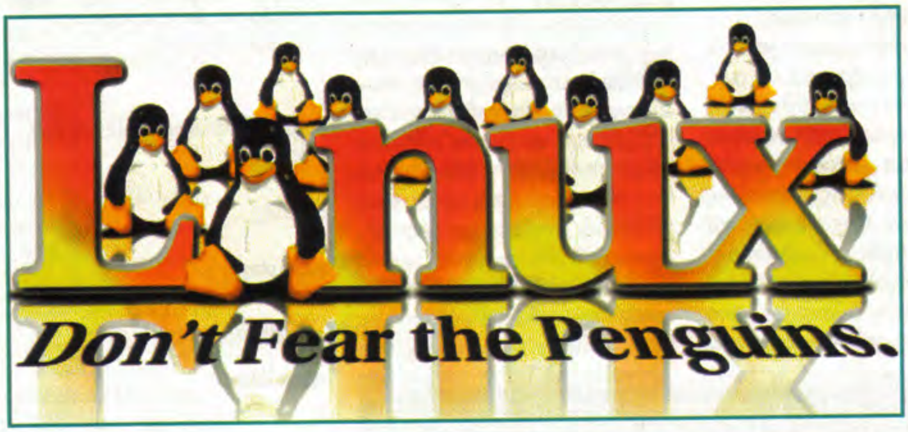
Οσον αφορά στο πόσο χώρο χρειάζεται το Linux, δυστυχώς δεν υπάρχει μία μόνο απάντηση. Τυπικά όμως, για την εγκατάσταση του RedHat 5.1 θα χρειαστείτε 100MB τουλάχιστον για μια συμμαζεμένη εγκατάσταση και περίπου 500MB για μια πληρέστερη. Απόλυτα πλήρης εγκατάσταση δεν υπάρχει. Ο υπογράφων έχει διαθέσει 3,3Giga για το λειτουργικό και αυτήν τη στιγμή έχει έλλειψη χώρου. Συνεπώς, δώστε όσο περισσότερο χώρο μπορείτε.

Εχοντας εξασφαλίσει τον κατάλληλο χώρο, πρέπει να αποφασίσετε για τον τρόπο εγκατάστασης. Λογικά το CD που έχετε είναι ικανό να ξεκινήσει το σύστημα. Μερικές διανομές δεν υποστηρίζουν αυτήν τη λειτουργία (π.χ. Slackware ή παλαιότερες Debian), ωστόσο οι φιλικότερες (π.χ. RedHat, SuSe, Caldera) δεν θα σας προκαλέσουν κανένα πρόβλημα, αν φυσικά ο υπολογιστής υποστηρίζει boot από το CD-ROM drive. Αρχίζοντας λοιπόν την εγκατάσταση μέσω του CD-ROM, μετά το "καλωσόρισμα" θα βρεθείτε μπροστά σε μια σειρά επιλογών για τη γλώσσα εγκατάστασης, το πληκτρολόγιο, την υποστήριξη PCMCIA καρτών, τον τρόπο εγκατάστασης. Η πλοήγηση ανάμεσα στις επιλογές είναι εύκολη και η σωστή επιλογή είναι κάθε φορά προφανής. Η πρώτη "δύσκολη" επιλογή είναι αυτή του εργαλείου για το partitioning. Η κλασική επιλογή είναι το fdisk, ένα πρόγραμμα που μοιάζει πάρα πολύ με το fdisk του DOS. Ελαφρώς πιο πολύπλοκο αλλά και με περισσότερες δυνατότητες είναι το εργαλείο της RedHat που ονομάζεται disk duid. Και τα δύο τεκμηριώνονται επαρκώς στο manual που συνοδεύει το πακέτο και λογικά, εάν θέλετε απλώς να φτιάξετε δύο partitions (root+swap), τότε το fdisk -αν και φτωχό σε εμφάνιση- θα καλύψει πλήρως τις ανάγκες σας.

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να διευκρινίσουμε ότι το Linux διαχειρίζεται κάπως διαφορετικά τους δίσκους και τα partitions. Οι τέσσερις IDE δίσκοι ονομάζονται /dev/hda /dev/hdb/dev/hdc/dev/hdd και τα partitions, για παράδειγμα, του /dev/hda είναι /dev/hda1, dev/hda2 κ.λπ. Κάθε partition, για παράδειγμα το dev/hda1, πρέπει να αντιστοιχεί σε κάποιο σημείο στο Linux filesystem, το οποίο λέγεται mount point. Το ανάλογο του C: του DOS θα ήταν να αντιστοιχίσει κάποιος το /dev/hda1 στο "/" σημείο του filesystem (είναι το root). Αν υπάρχει ένα δεύτερο partition /dev/hda2, δεν μπορεί κάποιος να το βάλει πάλι στο </> (μάλλον μπορεί, αλλά ξεφεύγει από το σύνηθες). Αντίθετα, μπορεί κάποιος να το βάλει, για παράδειγμα, στο /home (directory όπου τοποθετούνται τα προσωπικά αρχεία των χρηστών). Ετσι, το /home θα αντιστοιχεί σε ένα ολόκληρο partition. Το σύστημα αυτό

μπορεί να φαίνεται άσκοπο στην αρχή, αλλά στην πραγματικότητα, μόλις το συνηθίσει κάποιος, θα αντιληφθεί την πολύ μεγάλη ευελιξία που παρέχει. Εχοντας τελειώσει με τη δημιουργία των partitions και έχοντας επιλέξει τα σχετικά mount points, θα ερωτηθείτε από την εγκατάσταση για το swap. Εάν κατά τη δημιουργία του σχετικού partition φροντίσατε να δώσετε τον κατάλληλο ορισμό (type swap ή 82), τότε το πρόγραμμα εγκατάστασης θα βρει αυτόματα το partition αυτό και θα σας ζητήσει την άδεια να κάνει format και να το ενεργοποιήσει. Φυσικά, θα συμφωνήσετε και εν συνεχεία θα σας ζητηθεί η άδεια να φορμαριστούν τα υπόλοιπα partitions. Θα συμφωνήσετε και πάλι, ενώ πρέπει να βεβαιωθείτε ότι η επιλογή "check for bad blocks" είναι ενεργοποιημένη. Αφού τελειώσει το φορμάρισμα, το πρόγραμμα εγκατάστασης θα σας δώσει την ευκαιρία να διαλέξετε ποια πακέτα προγραμμάτων θα θέλατε να εγκατασταθούν. Οι ονομασίες των πακέτων αυτών είναι αρκετά επεξηγηματικές και μόνος περιορισμός είναι ο διαθέσιμος χώρος. Εν συνεχεία, γίνεται η εγκατάσταση των επιλεγμένων προγραμμάτων και ακολουθεί η ημιαυτόματη αναγνώριση του





mouse και της κάρτας οθόνης. Αναμφίβολα, η κάρτα γραφικών αποτελεί ένα από τα δύσκολα σημεία της εγκατάστασης, εάν μάλιστα η κάρτα που διαθέτετε δεν βρίσκεται στη λίστα που θα σας παρουσιαστεί, τότε δυστυχώς θα υπάρξουν αρκετά προβλήματα. Αναζητήστε τη λύση στα σχετικά newsgroups ή τις mailing lists σε περίπτωση που υπάρχει κάποιος καινούριος driver.

Κατόπιν, γίνεται η ρύθμιση του τοπικού (όχι dial-up) δικτύου με τις κλασικές ρυθμίσεις (localIP, FQDN, subnet mask, gateway, ns), του ρολογιού του υπολογιστή και των services που θα εκκινούνται αυτόματα κατά το boot. Η επιλογή του printer επίσης παρουσιάζει μερικές δυσκολίες, σε περίπτωση που δεν διαθέτει κάποιος printer ικανό να τυπώσει postscript. Και πάλι η αναζήτηση στο Internet θα αποφέρει πιθανότατα καρπούς σε περίπτωση που ο printer δεν υπάρχει ήδη στη λίστα. Εν συνεχεία, θα σας ζητηθεί να επιλέξετε το root password και να φτιάξετε ένα σετ από δισκέτες εκκίνησης. Σε αντίθεση με άλλα λειτουργικά, εδώ σας συνιστάμε ανεπιφύλακτα να φτιάξετε boot δισκέτες (εισάγοντας μια φορμαρισμένη δισκέτα) γιατί πολύ συχνά αποδεικνύονται σωτήριες.

Λίγο προτού ολοκληρωθεί η εγκατάσταση, το πρόγραμμα εγκατάστασης ζητά οδηγίες για το LiLo (Linux Loader). Πρόκειται για το πρόγραμμα που θα αναλάβει την εκκίνηση του υπολογιστή, δηλαδή για έναν boot manager. Σε περίπτωση που στον υπολογιστή υπάρχει και κάποιο άλλο λειτουργικό, π.χ. Windows 95, τότε δεν συνιστάται η εγκατάσταση του LiLo στον Master Boot Record (MBR) αλλά στο partition όπου βρίσκεται το root filesystem. Ετσι, δηλώνοντας μετά το reset και με τη βοήθεια μιας DOS boot δισκέτας σας (με το fdisk μέσα) bootable drive το partition όπου είναι εγκαταστημένο το LiLo, θα μπορείτε να εκκινήσετε και τα δύο λειτουργικά. Η εγκατάσταση του LiLo έχει πολλά απρόοπτα και πλήθος ρυθμίσεων. Και πάλι σας συνιστάμε, προτού ξεκινήσετε την εγκατάσταση, να διαβάσετε τόσο τις σχετικές οδηγίες στο manual που πιθανώς θα υπάρχει στο CD-ROM set όσο και τα σχετικά HOWTO. Πράγματι το Linux ζει και αναπνέει στο Internet. Προτείνουμε την αναζήτηση πληροφοριών ξεκινώντας από το http://www.linux.gr. Από εκεί θα βρείτε όλα τα σημαντικά links και φυσικά το πλέον απαραίτητο όλων: το Linux Documentation Project. Εκτός του Internet, σχεδόν όλες οι διανομές έχουν ένα top-level directory στο CD-ROM, όπου περιέχονται αναλυτικά αρχεία με οδηγίες και συμβουλές. Σε αντίθεση με τη γνωστή κατάσταση στο χώρο των υπολογιστών, αυτή τη φορά δύσκολα θα τα καταφέρετε χωρίς την προσεκτική ανάγνωση των αρχείων βοήθειας. Τέλος, στην περίπτωση που οι χιλιάδες σελίδες οδηγιών δεν σας βοηθήσουν, μπορείτε να γραφτείτε στην ελληνική mailing list (mail: majordomo@argeas.argos.hol.gr με τη λέξη subscribe linux-greekusers ως κείμενο). Ερωτήσεις του τύπου "πώς συνδέεται κάποιος στο Internet" ή "πώς βάζει ελληνικά στο Linux" μην υποβάλλετε καθώς είναι πολύ κοινές και έχουν απαντηθεί πολλές φορές.

Για αυτό χρήσιμο θα ήταν να ρίξετε μια ματιά στα archives της λίστας (http://www.argos. hol.gr/lists/ lin/index.html).

PC

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

INTERNET, JAVA ΚΑΙ... ΟΛΙΓΑ FRAMES!

Αγαπητό "PC Master", Είσαι ένα εκπληκτικό περιοδικό, αφού με την ποικιλία των θεμάτων σου καλύπτεις ένα μεγάλο φάσμα ενδιαφερόντων που αφορούν στους χρήστες PC. Είμαι 19 ετών και έχω κάνει τα πρώτα βήματά μου στο χώρο του προγραμματισμού. Συγκεκριμένα ασχολούμαι με το Internet και προσπαθώ να φτιάχνω προγράμματα με την JavaScript. Τον τελευταίο καιρό άρχισα να δοκιμάζω και την Java, αλλά τα βρίσκω κάπως δύσκολα, καθώς δεν δείχνει να μοιάζει αρκετά με την JavaScript. Τέλος πάντων, το πρόβλημά μου είναι ότι προσπαθώ να φτιάξω ένα κουμπί που, όταν θα το πατά κάποιος, θα τον πηγαίνει σε ένα άλλο site και ταυτόχρονα θα παίζει μουσική. Το κουμπί όμως θέλω να έχει και ένα γραφικό επάνω του.

Εχω άλλη μία ερώτηση που αφορά στο Internet: Θέλω να φτιάξω με HTML μια σελίδα που να έχει frames. Πώς μπορώ να το πετύχω αυτό;

Ελπίζω να μη σας κούρασα με αυτά που ζητάω, αλλά θέλω να προχωρήσω στο Διαδίκτυο όσο μπορώ, μια και πιστεύω ότι είμαστε ακόμη μόνο στη αρχή, σε σύγκριση με την τρομερή εξάπλωση που θα γνωρίσει.

Φιλικά,
Κώστας Δαμίρης

✔ Αγαπητέ φίλε Κώστα,

Καταρχήν, οι σκέψεις σου για την εξάπλωση του Internet είναι κάτι περισσότερο από σωστές. Σίγουρα αυτά που πρόκειται να δούμε τα χρόνια που έρχονται θα αγγίξουν τα σύνορα της ανθρώπινης φαντασίας. Είναι λοιπόν απόλυτα δικαιολογημένη η απόφασή σου να θέλεις να ασχοληθείς με αυτό. Ας δούμε όμως τις λύσεις στα θέματα για τα οποία ζητάς τη βοήθειά μας.

Πρώτα από όλα, όπως πολύ σωστά αναφέρεις, η Java έχει από ελάχιστη έως καθόλου σχέση με την JavaScript. Στη μία περίπτωση πρόκειται για μια γλώσσα προγραμματισμού με κανονική δομή (μοιάζει καταπληκτικά με τη C) και στην άλλη για "σπαστές", μεμονωμένες εντολές, κάπως πιο "έξυπνες" από αυτές της HTML.

Στην πρώτη περίπτωση, λοιπόν, το προγραμματάκι (applet) που θα σου δώσει το κουμπί (button) που ζητάς είναι το ακόλουθο:

```
import java.awt.*;
import java.applet.*;
import java.net.*;
public class GUIHandlingExample
    extends Applet
{
boolean okflag=false;
AudioClip audio;
Image img;
URL targeturl;

Public void init()
{
img=getImage(getDocumentBase(),ge
    tParameter("image"));
audio=getAudioClip(getDocumentBas
    e(),getParameter("audio"));
if (img==null || audio==null)
{
return;
}
// Ανωτέρω δηλώσαμε τα ονόματα και
    τον τύπο των παραμέτρων.
try
{
targeturl = newURL(get
    Parameter("target"));
}
catch(MalformedURLException e)
{
return;
}
// Εδώ έγινε ο έλεγχος ορθότητας του
    URL.
okflag=true;
return;
}
public void paint(Graphics g)
{
if(okflag)
{
g.draw3Drect(0,0,size().width,size().
    height,true;
// Σχεδιάζεται το πλαίσιο της εικόνας.
g.drawImage(img,2,2,size().width-
    2,size().height-2,this);
//Σχεδιάζεται η ίδια η εικόνα
    αναλογικά, ώστε να χωρά στην
    περιοχή του applet.
}
}
public boolean mouseup(Event e,int
    x, int y)
{
if(okflag)
{
audio.play();
getAppletContext().showDocument(t
    argeturl);
}
return false;
}
```



Με τη mouseup ελέγχουμε την απελευθέρωση του πλήκτρου του ποντικιού από το χρήστη (ουσιαστικά αυτό που ονομάζουμε πάτημα κουμπιού (button) στην οθόνη).

Για να δουλέψει το προαναφερόμενο applet, πρέπει να γίνει η κατάλληλη κλήση μέσω HTML. Στο listing που ακολουθεί υποδεικνύεται ο τρόπος με τον οποίο θα πρέπει να γίνει αυτή η κλήση.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>GUI Example</TITLE>
</HEAD>

<BODY>
<CENTER>
<APPLET
```

```
CODE="GUIHandlingExample.clas
s"
WIDTH=200 HEIGHT=200><PARAM
NAME="image'
VALUE="your_image.gif"><PARA
M NAME="audio"
VALUE="your_audio.au">
<PARAM NAME="target"
VALUE=Error! Bookmark not
defined.>
</APPLET>
</CENTER>
<H3> Click on the image to visit
COMPULINK! </H3>
</BODY>
</HTML>
```

Η δεύτερη ερώτησή σου είναι σαφώς πιο απλή από την πρώτη. Ο συνηθέστερος τρόπος για να δείξουμε δύο ή περισσότερα frames σε μία σελίδα είναι να το δηλώσουμε σε μια άλλη, την οποία θα μεταφράσει πρώτη ο browser που έχουμε. Το ακόλουθο listing αποτελεί ένα τέτοιο παράδειγμα.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>
Η σελίδα μου στο Internet
</TITLE>
</HEAD>

<FRAMESET ROWS="100%"
  COLS="132,*" FRAMEBORDER=1
  BORDER=1>
<FRAME NAME="Menu"
  SRC="menu_page.htm"
  SCROLLING="Auto"
  MARGINWIDTH =
  MARGINHEIGHT=1 NORESIZE>
<FEAME NAME="Main"
  SRC="main_page.htm"
  MARGINHEIGHT=1
  MARGINWIDTH=10>
</FRAMESET>
</HTML>
```

WINDOWS NT 4 & REPAIR DISK UTILITY

Αγαπητό "PC Master", Νομίζω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό του χώρου, αφού έχεις την καλύτερη ύλη και τους πιο φοβερούς συντάκτες. Θερμά συγχαρητήρια. Αλλά ας μπούμε στο "ψητό", που μάλλον... έχει καεί για τα καλά και έχει κάψει και μένα μαζί του. Χρησιμοποιώ τους υπολογιστές εδώ και περίπου 5 χρόνια. Θεωρώντας λοιπόν τον εαυτό μου advanced user, είπα και εγώ να ασχοληθώ με σοβαρά και "βαριά" πράγματα, κατά συνέπεια αποφάσισα να εγκαταστήσω ως λειτουργικό το "βαρύ πυροβολικό" της Microsoft, τα Windows NT 4. Το βαρύ πυροβολικό όμως έκανε μεταβολή και "μου την άναψε". Ύστερα από κάποια εγκατάσταση που έκανα, ο υπολογιστής κόλλησε για τα καλά (ούτε ο task manager CTRL-ALT-DEL δεν εμφανιζόταν). Αναγκάστηκα λοιπόν να τον κλείσω από το διακόπτη, ενώ έκτοτε δεν μπόρεσα να ξαναμπώ στα NT, αφού συνέχεια "κουτουλάω" σε μία μπλε οθόνη με ακαταλαβίστικα νούμερα και γράμματα. Η αλήθεια είναι ότι δεν θα με πείραζε πολύ αν δεν είχα κάποια πάρα μα πάρα πολύ σημαντικά αρχεία στο δίσκο, ο οποίος είναι σε NTFS format και δεν μπορώ να τον "δω" με τίποτα. Τι πρέπει να κάνω, έχω χάσει κάθε ελπίδα; Μήπως τελικά τα NT δεν είναι τόσο ασφαλή όσο παρουσιάζονται; Σας παρακαλώ, βοηθήστε με!

Με εκτίμηση,
Αντώνης Τσιρόγλου

✔ Αγαπητέ φίλε Αντώνη,
Σε ευχαριστούμε πολύ για τα καλά σου λόγια και χαιρόμαστε ιδιαίτερα που η ύλη του περιοδικού σε ικανοποιεί τόσο πολύ. Ας δούμε τώρα το ερώτημά σου. Πρώτα από όλα, τα Windows NT 4 σίγουρα είναι το πιο αξιόπιστο και σταθερό λειτουργικό σύστημα, τουλάχιστον σε σχέση με τις υπόλοιπες εκδόσεις των Windows. Αυτό που βλέπεις, δηλαδή η μπλε οθόνη στην οποία κολλά κάθε φορά το μηχάνημά σου, σημαίνει ότι το σφάλμα που συνέβη ήταν αρκετά ισχυρό, για παράδειγμα διακοπή κατά τη διάρκεια της αντικατάστασης ή ενημέρωσης ενός αρχείου συστήματος, που είχε πιθανότατα ως αποτέλεσμα το να καχεί το αρχείο στη μέση. Σε αυτή την περίπτωση δεν αποτελεί πλέον κανονικό, αναγνώσιμο αρχείο ή δεν έχει γίνει η κατάλληλη ενημέρωση στο σύστημα για την αλλαγή αυτού του αρχείου. Το θέμα είναι πώς σε μια τέτοια περίπτωση μπορούμε να επαναφέρουμε το σύστημά μας στην αρχική κατάστασή του, κάτι επιτακτικό ιδίως σε περιπτώσεις όπως η δική σου, φίλε μας, όπου υπάρχει NTFS σύστημα στο δίσκο και η πρόσβαση μέσω DOS ή Windows 95 είναι αδύνατη. Οι δυνατές λύσεις είναι τέσσερις:

1. Τα NT έχουν "προνοήσει", φτάνει να έχουμε προνοήσει και εμείς. Διαθέτουν ένα ειδικό utility, το RDU (Repair Disk Utility), το οποίο μπορείτε εύκολα να τρέξετε χρησιμοποιώντας το μενού START/RUN και πληκτρολογώντας RDISK.EXE. Με το utility αυτό μπορείτε να κατασκευάσετε την ERD (Emergency Repair Disk), η οποία -όσο κι αν φαίνεται απίστευτο για το μέγεθός της (1.44MB)- διατηρεί όλα τα απαραίτητα στοιχεία για την επαναφορά του συστήματος στην αρχική του κατάσταση. Απαιτείται βέβαια η ενημέρωση της συγκεκριμένης δισκέτας σε τακτά χρονικά διαστήματα. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι το να έχετε δημιουργήσει τις τρεις δισκέτες εκκίνησης των NT κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης του λειτουργικού. Η διαδικασία επαναφοράς είναι απλή: Ξεκινάτε τον υπολογιστή έχοντας στο drive την πρώτη από τις τρεις δισκέτες εκκίνησης. Την κατάλληλη στιγμή θα ερωτηθείτε εάν επιθυμείτε εγκατάσταση ή επισκευή. Επιλέξτε το δεύτερο και εισαγάγετε την ERD. Ακολουθήστε τα προτρεπτικά μηνύματα και η επαναφορά του συστήματος είναι σίγουρη.

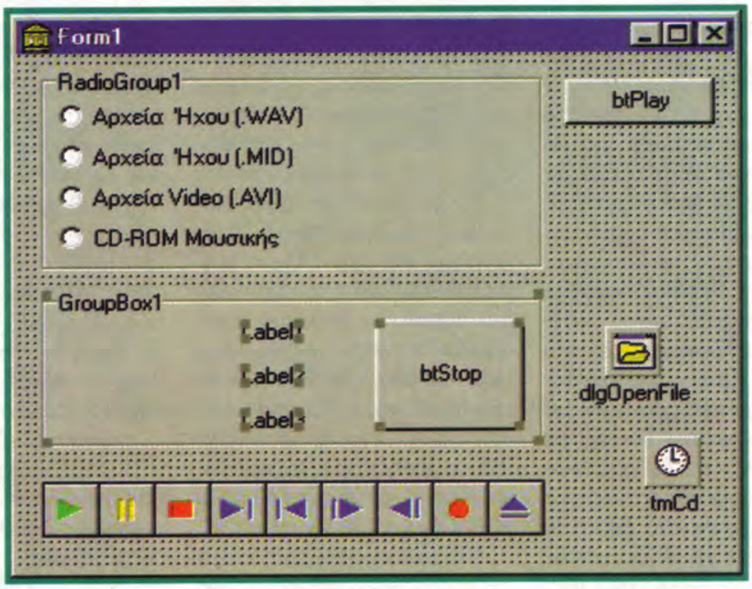
2. Εάν δεν έχετε φτιάξει την ERD (πολύ κακώς), μη χτυπάτε το κεφάλι σας στον τοίχο, γιατί ακόμη και χωρίς αυτή θα τα καταφέρετε, τυχερούληδες! Χρησιμοποιήστε τις τρεις δισκέτες εκκίνησης και, όταν ερωτηθείτε εάν επιθυμείτε εγκατάσταση ή επισκευή, επιλέξτε το πρώτο και συνεχίστε ανάλογα. Θα επιτύχετε έτσι την επανεγκατάσταση των NT, κερδίζοντας τα δεδομένα σας. Σίγουρα πολλές από τις ρυθμίσεις που είχατε κάνει θα έχουν χαθεί, όπως και τα περισσότερα προγράμματα από όσα είχατε εγκαταστήσει. Αν όμως το σκεφτείτε καλύτερα, έχετε σώσει ό,τι πολυτιμότερο: τα στοιχεία και τα δεδομένα που σας ενδιαφέρουν.

3. Εάν δεν έχετε φτιάξει την ERD αλλά ούτε και τις τρεις δισκέτες εκκίνησης, είστε πολύ κακά παιδιά και θα έπρεπε να δίνετε περισσότερη προσοχή στις οδηγίες αλλά και τις προτροπές κατά την εγκατάσταση ενός λειτουργικού συστήματος. Τέλος πάντων, ο καλός σας φίλος (βλ. "PC Master") είναι εδώ. Εκκινήστε τον υπολογιστή σας και πατήστε DEL, για να μπείτε στο BIOS. Επιλέξτε BOOT SEQUENCE : CD-ROM,... και κάνετε επανεκκίνηση αφού έχετε σώσει την αλλαγή. Ο υπολογιστής σας θα ξεκινήσει φορτώνοντας το setup των Windows NT από το CD-ROM, όποτε μπορείτε να κάνετε επανεγκατάσταση των NT με αποτέλεσμα ίδιο με αυτό της δεύτερης περίπτωσης. Μοναδικός περιορισμός σε αυτή την περίπτωση: να υποστηρίζεται από τη motherboard που διαθέτετε η δυνατότητα BOOT από CD-ROM.

4. Εάν όμως δεν έχετε ούτε τη δυνατότητα BOOT από CD-ROM και "φυσικά" καμία από τις απαραίτητες δισκέτες, υπάρχει ακόμη μία λύση, που όμως θα χρειαστεί και λίγο... κατσαβίδι. Μην τρομάζετε, δεν θα κάνετε χαρακίρι ούτε σε εσάς ούτε στο δίσκο σας. Απλώς θα χρειαστεί να βγάλετε το δίσκο από το μηχάνημά σας και να τον τοποθετήσετε σε άλλο μηχάνημα που έχει NT - φυσικά όχι ως πρώτο δίσκο, δηλαδή C, αλλά ως οποιονδήποτε άλλο. Με αυτό τον τρόπο μπορείτε να σώσετε τα στοιχεία σας αλλά και -αν είστε αρκετά προχωρημένοι με τα NT- να εντοπίσετε το πρόβλημα και πιθανόν να το διορθώσετε. Αν κάτι τέτοιο καταστεί τελικά δυνατό, επαναφέρετε το δίσκο στο αρχικό μηχάνημα και "ούτε γάτα ούτε ζημιά". PC

ΜΑΘΗΜΑΤΑ DELPHI

Εισαγωγή στα multimedia



Με την πρόοδο της τεχνολογίας, η εισβολή των πολυμέσων σε όλους τους χώρους ήταν αναπόφευκτη. Είτε ο υπολογιστής χρησιμοποιείται για επιμόρφωση είτε για ψυχαγωγία είτε ακόμα και για εργασία, στο εσωτερικό του όλο και θα υπάρχουν αρχεία που θα περιέχουν ήχο, video ή μουσική. Οσον αφορά στο Delphi 3, οι δυνατότητες multimedia προγραμματισμού που μας προσφέρει κάτω από Windows 95 δεν είναι λίγες.

του Στέλιου Καραμπίνη
eskarabi@compulink.gr

Ανοίγουμε το Delphi 3 και επιλέγουμε από το μενού File/ New Application. Εμφανίζεται εμπρός μας το κύριο παράθυρο της νέας εφαρμογής. Ας τοποθετήσουμε τώρα επάνω στη φόρμα (Form1) ένα συστατικό RadioGroup, ένα GroupBox και ένα Button. Ολα βρίσκονται στη Γραμμή Συστατικών, στην καρτέλα Standard. Ακόμα τοποθετούμε στη φόρμα, με επιλογή από τη διπλανή καρτέλα System, ένα συστατικό Timer και ένα MediaPlayer. Τέλος τοποθετούμε επάνω της κι ένα συστατικό OpenDialog, από την καρτέλα Dialogs. Επιλέγουμε τώρα το RadioGroup1 και τοποθετούμε μέσα του τρία συστατικά Label και ένα Button. Στοιχίζουμε τα Label1, Label2, Label3 ώστε να έχουν ομοιόμορφη εμφάνιση, τα μετατοπίζουμε λίγο δεξιότερα και μετά ρυθμίζουμε την ιδιότητά τους Alignment σε "taRightJustify". Τώρα αλλάζουμε την ιδιότητα Name του περιεχόμενου πλήκτρου Button2 σε "btStop" και μεγαλώνουμε λίγο το πλάτος και το ύψος του, ώστε να "τετραγωνιστεί" κάπως. Ας αλλάξουμε και την ιδιότητα Name του άλλου πλήκτρου (Button1) σε "btPlay".

Η ΠΗΓΗ ΤΩΝ ΗΧΩΝ

Ας αποθηκεύσουμε τώρα την εργασία μας δίνοντας στο Project μια κατάλληλη ονομασία, π.χ. "mMedia", κατά προτίμηση σε ξεχωριστό φάκελο, ο οποίος -ακόμα καλύτερα- ας έχει παρόμοιο όνομα. Για την επιλογή της προέλευσης των ήχων ή εικόνων θα χρησιμοποιηθεί το RadioGroup1. Το επιλέγουμε και αλλάζουμε την ιδιότητα Name σε "rgSource" και την Caption σε "Πηγή". Στη συνέχεια, στον Object Inspector επιλέγουμε την ιδιότητα "Items" και κάνουμε διπλό κλικ στην περιγραφή "(TStrings)", στα δεξιά της. Παρουσιάζεται ο "Επεξεργαστής Κειμένων Λίστας", μέσα στον οποίο πληκτρολογούμε τέσσερις γραμμές ως εξής:

```
Αρχεία Ηχου (.WAV)
Αρχεία Ηχου (.MID)
Αρχεία Video (.AVI)
CD-ROM Μουσικής
```

και μετά κάνουμε κλικ στο πλήκτρο "OK". Το αποτέλεσμα φαίνεται αμέσως: Μέσα στο rgSource έχουν τοποθετηθεί αυτόματα τέσσερα RadioButtons, καθένα με το συνοδευτικό κείμενο που έχουμε πληκτρολογήσει. Αυξομειώνοντας το ύψος του rgSource, αυτά στοιχίζονται ανάλογα αυτόματα.

Η χρήση τους είναι η εξής: Επιλέγοντας ένα, αποεπιλέγονται όλα τα άλλα, όπως γίνεται στις συσκευές ραδιοφώνου με τα πλήκτρα επιλογής κλίμακας μεσαίων, βραχέων κ.λπ. Η ιδιότητα ItemIndex εξ ορισμού είναι -1. Μπορούμε να της δώσουμε άλλη τιμή, από 0 έως 3, οπότε και θα επιλεγεί το αντίστοιχο από τα RadioButtons. Για τους σκοπούς της σχεδίασής μας, ας την αφήσουμε τελικά σε -1 (δηλαδή με κανένα από αυτά επιλεγμένο).

Επιλέγουμε τώρα το GroupBox1. Ας αλλάξουμε την ιδιότητα Name σε "grCdInfo", την Caption σε "Στοιχεία κομματιού" και τη Visible σε "false". Στα τρία Labels θα απεικονίζονται στοιχεία σχετικά με το CD μουσικής που θα παίζεται, αν επιλεγεί, για αυτό και δηλώσαμε με την ιδιότητα Visible ότι δεν θέλουμε να φαίνεται μπροστά μας όλη την ώρα το grCdInfo (μαζί με τα περιεχόμενά του οπτικά συστατικά).

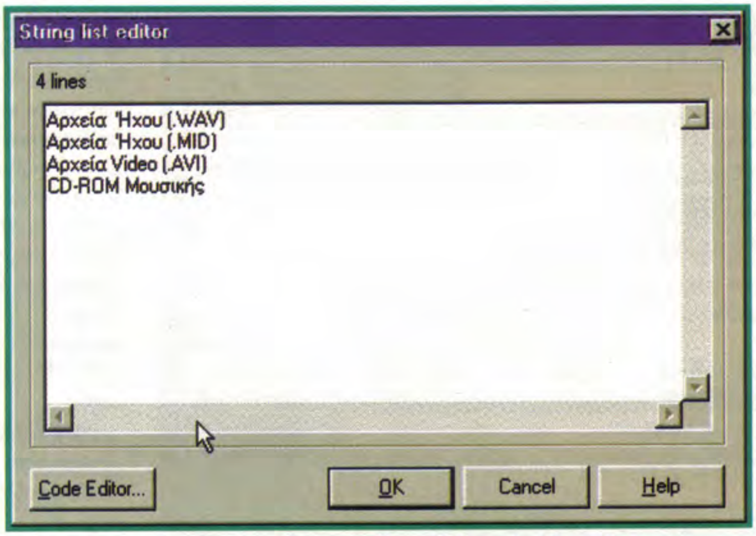
Στη συνέχεια, αφού επιλέξουμε το πλήκτρο btPlay, ας κάνουμε διπλό κλικ στο συμβάν OnClick, στην καρτέλα Events του Object Inspector. Ειδικά για ένα Button, όπως εδώ, το ίδιο αποτέλεσμα πετυχαίνουμε αν κάνουμε διπλό κλικ στο ίδιο το πλήκτρο: Παρουσιάζεται το παράθυρο επεξεργασίας κώδικα, με έτοιμο το χειριστή του OnClick, τον οποίο συμπληρώνουμε πληκτρολογώντας τα ακόλουθα:

```
procedure TForm1.btStopClick(Sender:
  TObject);
begin
```

```
cdMay_Continue:= false;
end;
```

Ετσι, όταν πατηθεί το πλήκτρο, η μεταβλητή cdMay_Continue θα ρυθμιστεί σε "false". Για να μη διαμαρτυρηθεί ο μεταγλωττιστής, ας τη δηλώσουμε στον ορισμό της φόρμας:

```
type
 TForm1 = class(TForm)
...
public
 { Public declarations }
 cdMay_Continue: boolean;
end;
```



Επεξεργασία του κειμένου που θα εμφανίζεται δίπλα από κάθε RadioButton.

Η μεταβλητή θα χρησιμοποιηθεί ως "σημαιάκι" για τη διακοπή της λειτουργίας αναπαραγωγής μουσικής από CD. Θα πρέπει να θυμηθούμε να τη ρυθμίσουμε ώστε να έχει αποκτήσει την τιμή "true" προτού αρχίσει να παίζει ένα CD.

ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΒΟΗΘΗΤΙΚΑ ΣΥΣΤΑΤΙΚΑ

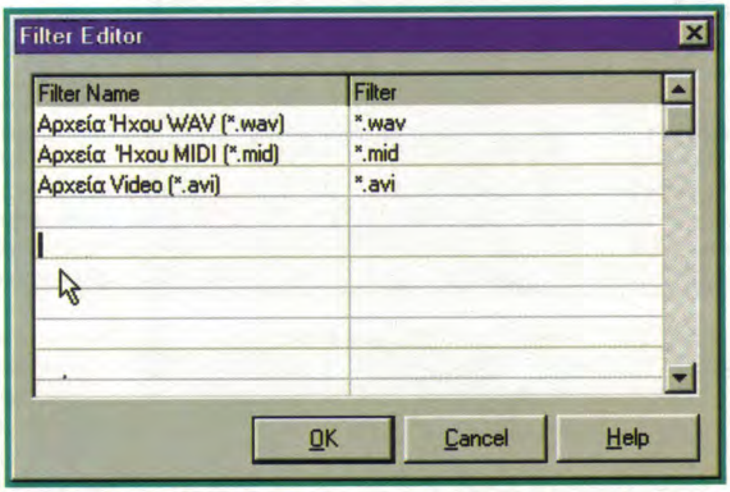
Ας μην ξεχνάμε να σώζουμε την εργασία μας κάθε τόσο, πατώντας με το ποντίκι το ειδικό πλήκτρο της μπάρας εργαλείων. Εναλλακτικά, πατώντας μαζί τα πλήκτρα <Control> + <S>, αποθηκεύεται μόνο το αρχείο όπου εργαζόμαστε τη δεδομένη στιγμή.

Το συστατικό χρονιστή (Timer1) που τοποθετήσαμε στη φόρμα χρησιμοποιείται όταν θέλουμε να επαναλαμβάνεται μια εργασία ανά ορισμένο χρονικό διάστημα. Ας ρυθμίσουμε τις ιδιότητές του: Name σε "tmCd", Enabled σε "false" και Interval σε "200". Ετσι δηλώνουμε ότι θέλουμε αρχικά να μην είναι ενεργό (Enabled), ενώ όταν θα του ζητήσουμε να ενεργοποιηθεί, να μετρά το χρόνο που περνά και κάθε 200 χιλιοστά του δευτερολέπτου (Interval) να παράγει το συμβάν "OnTimer", οπότε και θα καλείται ο αντίστοιχος χειριστής - μια διαδικασία που θα πρέπει να δημιουργήσουμε εμείς, αλλιώς το συμβάν αυτό καθίσταται άχρηστο.

Για το συστατικό OpenDialog1, να υπενθυμίσουμε ότι χρησιμοποιείται για την επιλογή ενός ονόματος αρχείου, τοπικού ή από το δίκτυο, που αργότερα θα θελήσουμε να ανοίξουμε για ανάγνωση. Το πλαίσιο διαλόγου επιλογής αρχείου, το οποίο ανοίγει με την εκτέλεση της μεθόδου "Execute", δέχεται διάφορες "μάσκες", δηλαδή μια περιγραφή των αρχείων μαζί με μια μάσκα επιλογής. Σε αυτές έχουμε πρόσβαση με την ιδιότητα Filter του συστατικού. Ας κάνουμε κλικ με το ποντίκι στο μικρό πλήκτρο με τις τρεις τελείες στα δεξιά της ιδιότητας αυτής, και στον Επεξεργαστή Φίλτρων που εμφανίζεται ας πληκτρολογήσουμε σε δύο στήλες και τρεις σειρές τα ακόλουθα:

```
Αρχεία Ηχου WAV (*.wav)<Tab>*.wav<Tab>
Αρχεία Ηχου MIDI (*.mid)<Tab>*.mid<Tab>
Αρχεία Video (*.avi)<Tab>*.avi
```

όπου με <Tab> εννοείται να πατηθεί το πλήκτρο του πληκτρολογίου, ώστε να μεταπηδήσουμε στην επόμενη στήλη. Για να ολοκληρώσουμε, θα πρέπει να πατήσουμε το πλήκτρο "OK". Η ιδιότητα FilterIndex ορίζει ποια από τις σειρές που δηλώσαμε θα εμφανίζεται και θα χρησιμοποιείται εξ ορισμού, όταν εμφανίζεται το πλαίσιο επιλογής. Οταν ο χρήστης θα έχει επιλέξει ένα αρχείο, στην ιδιότητα FileName θα αποθηκεύεται η πλήρης ονομασία του. Η ιδιότητα Options περιέχει επιπλέον ρυθμίσεις για την επιλογή αρχείων. Εδώ μας αρκεί η εξ ορισμού ρύθμισή της. Ας αλλάξουμε τώρα την ιδιότητα Name σε "dlgOpenFile".

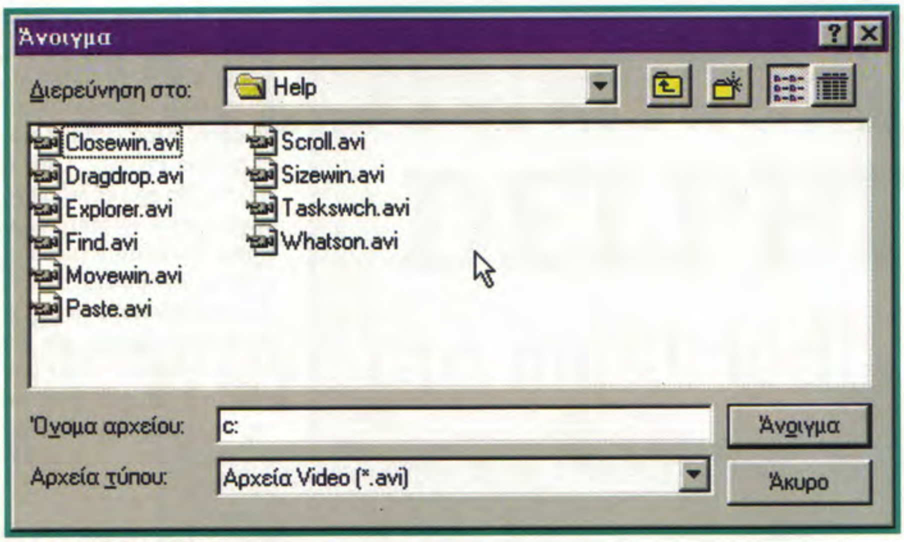


Στον Filter Editor πληκτρολογούμε την περιγραφή και τη μάσκα επιλογής των αρχείων.

ΤΟ ΣΥΣΤΑΤΙΚΟ MEDIAPLAYER

Ας επιλέξουμε τώρα το συστατικό MediaPlayer και ας αλλάξουμε την ιδιότητα Name σε "mplayer". Αυτό θα είναι ο "πρωτεργάτης" της εφαρμογής μας. Για να συνδεθεί με ένα αρχείο ή συσκευή μάς παρέχεται η μέθοδος Open, ενώ για την αποσύνδεσή του η Close. Για να παίξει την επιλογή μας (αρχείο ήχου, video ή δίσκο μουσικής) υπάρχει η μέθοδος Play και για να σταματήσει η Stop. Φυσικά διατίθενται και μέθοδοι για προσωρινή παύση (καθώς και για την ακύρωσή της), επαναφορά στην αρχή, επιλογή του επόμενου κομματιού (για CD) κ.ά. Ορισμένες από αυτές τις επιλογές είναι διαθέσιμες και με τα πλήκτρα του συστατικού, εφόσον αυτό είναι ορατό (όταν η ιδιότητά του Visible είναι ρυθμισμένη σε "true"), όπως στη συγκεκριμένη εφαρμογή μας.

Ρυθμίζουμε την ιδιότητα AutoEnable σε "true", ώστε αυτόματα να απενεργοποιούνται τα πλήκτρα του συστατικού που δεν έχουν εφαρμογή. Επίσης την "AutoOpen" σε "false", ώστε η "σύνδεση" του συστατικού με το αρχείο ή τη συσκευή να μη γίνεται από μόνη της, αλλά όταν το ζητήσουμε εμείς, με την κλήση της μεθόδου Open. Ακόμα ρυθμίζουμε την "AutoRewind" σε "true", ούτως ώστε μετά το τέλος της αναπαραγωγής ο δείκτης θέσης να επαναφέρεται στην αρχή (μέθοδος Rewind). Τέλος, αλλάζοντας την ιδιότητα "Shareable" σε "false", δηλώνουμε ότι η εφαρμογή ζητά την αποκλειστικότητα στη χρήση της συσκευής ή του αρχείου.



Επιλογή αρχείου video.

Ο ΚΩΔΙΚΑΣ ΤΑ ΕΝΩΝΕΙ ΟΛΑ

Πράγματι, αυτό που λείπει τώρα είναι η σύνδεση όλων των συστατικών με τις κατάλληλες οδηγίες. Ας αρχίσουμε τροποποιώντας το χειριστή του OnDestroy της φόρμας ως εξής:

```
procedure TForm1.FormDestroy(Sender:
  TObject);
begin
 if( mpPlaying= mplayer.Mode) then
   mplayer.Stop;
end;
```

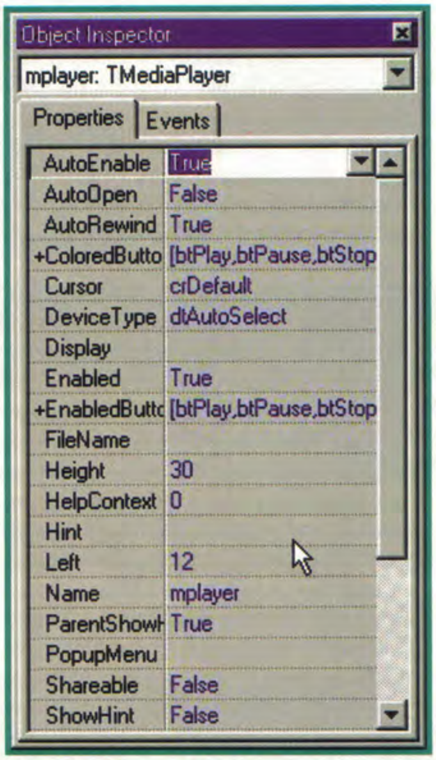
ελέγχοντας, προτού κλείσει η εφαρμογή, μήπως παίζει ακόμα κάποιο αρχείο ή CD. Σε καταφατική περίπτωση, ζητάμε να σταματήσει. Η μέθοδος mplayer.Close καλείται αυτόματα, όταν η εφαρμογή τερματιστεί.

Με σκοπό η εφαρμογή μας να διαφοροποιηθεί λίγο από άλλες παρόμοιες, θα ενσωματώσουμε έναν ελάχιστο περιορισμό: Κάθε κομμάτι CD μουσικής θα παίζεται από την αρχή του και για συγκεκριμένη διάρκεια, λ.χ. εννέα δευτερόλεπτα. Αυτή η σταθερά θα πρέπει να αλλάζει εύκολα τώρα που σχεδιάζεται η εφαρμογή, αλλά όχι από τον τελικό χρήστη. Με την ευκαιρία ας τροποποιήσουμε τον κώδικα, δηλώνοντας μαζί με τη σταθερά αυτή και ορισμένες μεταβλητές και μεθόδους που επίσης θα χρειαστούμε:

```
uses
...
 MPlayer, StdCtrls, ExtCtrls, MMSystem;

const
 PLAY_TIME= 9 * 1000;
type
 TForm1 = class(TForm)
...
 cdMay_Continue: boolean;
 cdTracks, cdLength, cdCurrentPos,
  cdCurrentTrack, cdTrackLength,
  TimerCount: integer;
 procedure SetTimer_On;
 procedure SetTimer_Off;
end;
```

Η PLAY_TIME δηλώθηκε ως διάρκειας 9.000 σε χιλιοστά δευτερολέπτου, δηλαδή 9 δευτερόλεπτα. Για ένα CD-ROM, η μεταβλητή cdTracks



Με τη βοήθεια του Object Inspector ρυθμίζουμε τις ιδιότητες των συστατικών στις επιθυμητές τιμές.

θα κρατά το πλήθος των κομματιών, η cdLength τη συνολική διάρκειά του, η cdCurrentPos την τρέχουσα θέση, η cdCurrentTrack τον αριθμό του τρέχοντος κομματιού, η cdTrackLength τη διάρκεια του τρέχοντος κομματιού, ενώ η μεταβλητή TimerCount θα χρησιμοποιείται για να ειδοποιεί το συστατικό Timer να σταματήσει. Στην ενότητα uses προσθέσαμε τη μονάδα "MMSystem". Για να ξεκινήσει η χρονομέτρηση, δημιουργούμε τη διαδικασία SetTimer_On ως εξής:

```
procedure TForm1.SetTimer_On;
(*****************************)
begin
 cdMay_Continue:= true;
 TimerCount:= PLAY_TIME div tmCd.Interval;
 tmCd.Enabled:= true;
end;
```

ώστε, όταν αυτή κληθεί, να ρυθμίζεται η σημαία cdMay_Continue, ο μετρητής TimerCount να κρατά το πόσες φορές επιτρέπεται να κληθεί το συμβάν OnTimer του tmCd και, τέλος, να ενεργοποιείται η χρονομέτρηση με το tmCd.

Η αντίστροφη διαδικασία, η κλήση της οποίας θα σταματήσει τη χρονομέτρηση, έχει ως εξής:

```
procedure TForm1.SetTimer_Off;
(******************************)
begin
 tmCd.Enabled:= false;
 mplayer.Stop;
 if( cdMay_Continue and( cdCurrentTrack <
   cdTracks)) then begin
   mplayer.Next;
   mplayer.Play;
   SetTimer_On;
   exit;
 end;
 cdMay_Continue:= false;
 grCdInfo.Visible:= false;
end;
```

Εδώ πρώτη δίνεται η εντολή στο tmCd να απενεργοποιηθεί (η χρονομέτρηση σταματά). Αμέσως μετά σταματάμε το CD που τυχόν συνεχίζει να παίζει. Κατόπιν γίνεται ο έλεγχος για το αν μπορούμε να συνεχίσουμε (εφόσον η μεταβλητή cdMay_Continue έχει την τιμή "true", αυτό σημαίνει ότι δεν έχει πατηθεί το πλήκτρο btStop) και επιπλέον για το αν ο αριθμός του τρέχοντος κομματιού είναι μικρότερος από το πλήθος των περιεχόμενων στο CD κομματιών.

Συγκεκριμένα:

Αν ναι, μεταφερόμαστε στο επόμενο κομμάτι (.Next), αρχίζουμε να το αναπαράγουμε στα μεγάφωνα (.Play), μετά καλούμε τη διαδικασία SetTimer_On ώστε να ξεκινήσει η χρονομέτρηση και, τέλος, με την εντολή "exit;"

παρακάμπτουμε την εκτέλεση των υπόλοιπων δύο εντολών.

Αν όχι, εκτελείται η προτελευταία εντολή, που ρυθμίζει τη "σημαία" σε "false", και μετά η τελευταία, που έχει ως αποτέλεσμα το grCdInfo να πάψει να είναι ορατό.

ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ BTOPEN

Το πλήκτρο btOpen είναι αυτό με το πάτημα του οποίου θα παίζεται ό,τι έχουμε επιλέξει. Κάνοντας διπλό κλικ επάνω του με το ποντίκι, μπορούμε να συμπληρώσουμε το χειριστή του OnClick, όπως ακολουθεί:

```
procedure TForm1.btOpenClick(Sender:
  TObject);
var
 n: integer;
begin
 n:= rgSource.ItemIndex;
 case( n) of
  -1: begin
     Beep;
     ShowMessage( "Επιλέξτε πρώτα την
   προέλευση ήχου');
    end;

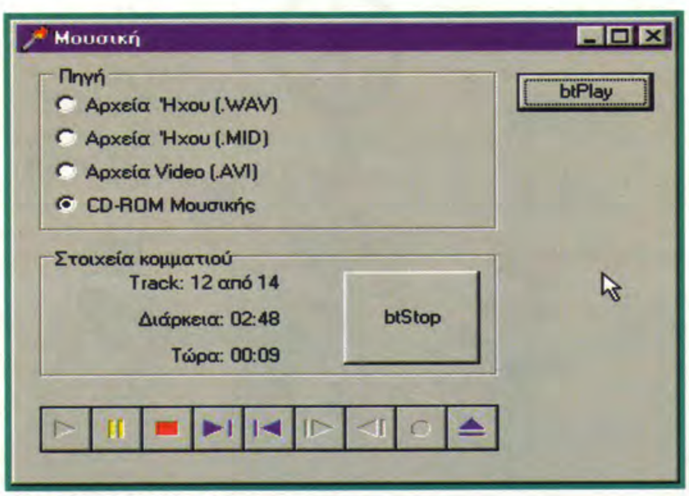
  0.. 2:
    begin
     dlgOpenFile.FilterIndex:= succ( n);
     if( not dlgOpenFile.Execute) then
       exit;
     if( mpPlaying= mplayer.Mode) then
       mplayer.Stop;
     mplayer.Filename:=
   dlgOpenFile.Filename;
     mplayer.DeviceType:= dtAutoSelect;
     mplayer.Wait:= false;
     cdMay_Continue:= true;
     mplayer.Open;
     Caption:= "Ηχος-Video';
     grCdInfo.Visible:= false;
     mplayer.Play;
    end;

  3: begin
     if( mpPlaying=
   mplayer.Mode) then
       mplayer.Stop;
     mplayer.Filename:= '';
     mplayer.TimeFormat:=
   tfTMSF;
     mplayer.DeviceType:=
   dtCDAudio;
     mplayer.Wait:= false;
     mplayer.Open;
     grCdInfo.Visible:= true;
     cdTracks:= mplayer.Tracks;
     cdLength:= mplayer.Length;
     Caption:= "Μουσική";
     mplayer.Play;
     SetTimer_On;
    end;
 else // case
   Beep;
   ShowMessage( "Εσωτερικό σφάλμα 1');
 end; // case
end;
```

Στην τοπική μεταβλητή "n" αποθηκεύουμε την επιλογή που έχει γίνει από τα RadioButtons. Αμέσως μετά ακολουθεί μια ομάδα εντολών "case... else... end;", όπου ελέγχουμε την τιμή που περιέχει η μεταβλητή αυτή.

Για την τιμή -1, όταν δηλαδή ξεχάσουμε να επιλέξουμε κάποιο από τα RadioButtons, προκαλούμε έναν σύντομο ήχο από το μεγάφωνο, εμφανίζουμε ένα ενημερωτικό μήνυμα στο χρήστη και φεύγουμε από την ομάδα "case", άρα και από τη διαδικασία αυτή.

Για τις τιμές από 0 έως 2, δηλαδή την επιλογή αρχείου .WAV, .MID ή .AVI, ρυθμίζουμε την ιδιότητα FilterIndex του dlgOpenFile ώστε να ισούται με "n+ 1", επιλέγοντας έτσι την κατάλληλη μάσκα επιλογής αρχείου. Η αμέσως επόμενη εντολή, "if(not dlgOpenFile.Execute) then exit;", θα εμφανίσει στο χρήστη το πλαίσιο επιλογής αρχείων και θα περιμένει την επιλογή του. Αν εκείνος ακυρώσει, η Execute θα επιστρέψει την τιμή "false", οπότε εγκαταλείπουμε αυτή τη διαδικασία. Ειδάλλως σταματάμε τη συσκευή, ρυθμίζουμε την ιδιότητα FileName του MediaPlayer, ρυθμίζουμε την DeviceType σε dtAutoSelect, ώστε να αναγνωρίζει τον τύπο του αρχείου από την επέκτασή του, ρυθμίζουμε τη "σημαία", συνδεόμαστε με τη συσκευή (.Open), αλλάζουμε την Caption της φόρμας, εξαφανίζουμε το grCdInfo και, τελικά, ξεκινάμε την αναπαραγωγή (.Play).



Παίζοντας ένα CD-ROM.

Για την τιμή 3, δηλαδή την αναπαραγωγή από CD, δίνουμε παρόμοιες εντολές, όπως φαίνεται και από τη σύγκριση με την τιμή "2".

Για όλες τις υπόλοιπες τιμές ενεργούμε παρόμοια με ό,τι πράξαμε για την τιμή "-1". Φυσικά ο κώδικας αυτός αποκλείεται να εκτελεστεί, αφού στην εφαρμογή μας οι δυνατές τιμές είναι από -1 έως και 3. Τίποτα δεν μας απαγορεύει όμως να βάλουμε μέσα στο rgSource ακόμα μερικά RadioButtons, οπότε το άνω όριο τιμών θα υπερβεί το "3".

Ο ΧΕΙΡΙΣΤΗΣ ΤΟΥ ONTIMER

Τελειώνοντας, ύστερα από ένα διπλό κλικ επάνω στο tmCd, τροποποιούμε το χειριστή του OnTimer όπως ακολουθεί:

```
procedure TForm1.tmCdTimer(Sender:
  TObject);
begin
 dec( TimerCount);
 if(( TimerCount <= 0) or( not
   cdMay_Continue)) then begin
   SetTimer_Off;
   exit;
 end;
 cdCurrentPos:= mplayer.Position;
 cdCurrentTrack:= mci_TMSF_Track(
   cdCurrentPos);
 cdTrackLength:= mplayer.TrackLength[
   cdCurrentTrack];

 Label1.Caption:= Format( 'Track: %.2d από
   %.2d', [ cdCurrentTrack, cdTracks]);
 Label2.Caption:= Format( "Διάρκεια:
   %.2d:%.2d', [ mci_MSF_Minute(
   cdTrackLength), mci_MSF_Second(
   cdTrackLength)]);
 Label3.Caption:= Format( "Τώρα: %.2d:%.2d',
   [ mci_TMSF_Minute( cdCurrentPos),
   mci_TMSF_Second( cdCurrentPos)]);
           end;
```

Ετσι, κάθε φορά που ο χειριστής καλείται, ελαττώνεται ο μετρητής TimerCount και έπειτα συγκρίνεται με το μηδέν. Οσο είναι μεγαλύτερος, στα τρία Labels εμφανίζονται πληροφορίες σχετικές με το δίσκο και το κομμάτι που παίζεται. Οταν μηδενιστεί, καλείται η SetTimer_Off, ώστε η χρονομέτρηση να σταματήσει.

Ορισμένα αρχεία με ήχους περιέχονται στο φάκελο Windows/Media, ενώ με video στον Windows/Help. Μένει μόνο να αλλαχτεί η ιδιότητα Caption στα δύο πλήκτρα, ώστε να μας θυμίζει το τι κάνουν στα ελληνικά. PC

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

Η ΟΡΓΗ ΤΟΥ ΜΑΓΚΑ

Αγαπητό "PC Master",

Ηταν μια ζεστή μέρα και ο Τζακ αποφάσισε... (Οχι, ρε, τι λέω!)

Είμαι ένας αναγνώστης σου από την -ξεχασμένη (κλαψ!)- Κοζάνη. Πέρα από τα κλασικά γλειψίματα (στα οποία δεν περνώ, καθώς είναι γνωστή η ΑΝΩΤΕΡΟΤΗΤΑ ΣΟΥ), σου γράφω γιατί κοντεύω να εκραγώ από οργή για τα δρώμενα στο χώρο της Πληροφορικής, ειδικά στον τομέα του gaming.

Ασχολούμαι 11 χρόνια με τους υπολογιστές - ξεκίνησα με τον θρυλικό Amstrad 6128. Πρέπει να επισημάνω πως εκείνη την παλιά, καλή εποχή χαιρόμουνα με τα παιχνίδια που έγραφα εγώ ο ίδιος (!), ενώ στήνονταν ολόκληρα πανηγύρια έτσι και ο προϋπολογισμός επέτρεπε την αγορά ενός παιχνιδιού (εντάξει, ρε παιδιά, δεν στάζουν από τα μπατζάκια μας τα κόκκινα).

Τώρα ο κόσμος χάλασε. Η μαγεία του προγραμματισμού χάθηκε και κάθε χοντρός βουτυρομπεμπές που έχει μπάρμπα με εξίσου χοντρό πορτοφόλι παίρνει τα παιχνίδια με το κιλό (αν δεν τα αντιγράφει κιόλας), γιατί έτσι του αρέσει. Αυτό το εκμεταλλεύονται οι εταιρίες, που από τεμπελιά και συμφέρον δεν βελτιστοποιούν τον κώδικα των παιχνιδιών/προγραμμάτων τους και τους/μας πασάρουν τα διάφορα ευτράπελα. Εμείς όμως τι φταίμε; Εμείς οι υπόλοιποι, που δεν μπορούμε κάθε δίμηνο να ακουμπάμε τα κόκκινα, γιατί να μην μπορούμε να παίξουμε κάτι της προκοπής (άσε που λίγα είναι τα καλά);

Αν και η κατάσταση είναι έτσι, εγώ παραμένω ΑΝΤΙΠΕΙΡΑΤΗΣ, γιατί ξέρω πόσο άσχημο είναι το να γεύομαι τον κόπο του άλλου χωρίς να τον πληρώνω (να τον κλέβω δηλαδή) και βέβαια ποτέ δεν θα πέσω στο επίπεδο αυτών που αναβαθμίζουν συνεχώς το μηχάνημά τους για να καλύψουν τις απαιτήσεις κάποιου νέου game. Οχι, ρε φίλε, δεν το κάνω.

Ας υπενθυμίσω ότι και στο χώρο των προγραμμάτων το ίδιο συμβαίνει. Για κάτσε κάτω, ρε ματσωμένε, γιατί δηλαδή να προτιμήσω το Paradox ή το Access και όχι την DBase (με την οποία μάλιστα κάνω θαυμάσια δουλειά στο πιτς φιτίλι); Εκρηξη φυσικά προκαλεί και η αδηφαγία του Internet Explorer. Εγώ με την έκδοση 3.02 (γίνομαι ανεκτικότατος) ήμουν εντάξει. Ετρεχε άνετα, όταν όμως δεν είχα τίποτα στο background (έχω και Win 95, έκανα και αυτή τη χαζομάρα). Η τελευταία έκδοση, από ό,τι μαθαίνω, γονατίζει άνετα έναν P-150. Ε, όχι, ρε τρισδιάστατε, αυτό δεν γίνεται. Τι κάνει δηλαδή; Μήπως κάνει και rendering σε τίποτα αντικείμενα με τρισεκατομμύρια επιφάνειες; Σίγουρα ΟΧΙ. Αυτά τα λίγα (αν και θα έγραφα περισσότερα, αλλά σέβομαι το χώρο του περιοδικού και τις πιθανές "απορίες" άλλων).

ΥΓ. 1: Δεν με νοιάζει αν θα δημοσιεύσετε το γράμμα. Μου αρκεί να το διαβάσετε και να μου πείτε τι νομίζετε και εσείς, στο Sidiropoulos@usa.net (ή στο pinidis@usa.net).

ΥΓ. 2: Για μισό λεπτό όμως! Μια φορά γράφει κανείς στο "PC Master", θα τα γράψω λοιπόν όλα. Συνεχίζω με τις πλασματικές, παραπλανητικές απαιτήσεις των παιχνιδιών. Εχω παίξει games και games που, ενώ αναφερόταν ότι ήθελαν ως minimum Pentium (μάλιστα έναν στα 120MHz), έπαιξαν μια χαρά και σε μένα. Να αναφέρω ακόμα ότι το Warcraft II, που απαιτεί 486 και 8 MB RAM, έπαιξε άψογα σε 386 με 4 MB RAM σε μικρούς χάρτες. Οι μεγάλοι χάρτες απαιτούσαν περισσότερη μνήμη, έτσι απλώς χρειάστηκε επέκταση στα 8 MB για να λυθεί το πρόβλημα. Ας το πούμε κουταμάρα της εταιρίας, καθώς έτσι έχασε μέρος του αγοραστικού κοινού. Το Command & Conquer είναι ακόμα ένα τέτοιο παράδειγμα, ενώ μπορώ να αναφέρω μυριάδες άλλα (και μάλιστα για αυτά που θέλουν Pentium).

Επαιξε μήπως κανείς το ελληνικό Απόδραση; Μια απογοήτευση και μισή (sorry, guys, αλλά έτσι είναι) - και θέλει και 486. Ε, ρίξε λίγο τα γκάζια! Αν οι μάγκες ήξεραν καλύτερα τη VGA, το παιχνίδι θα πετούσε ακόμα και με 100 parallax επίπεδα scrolling και σε 386 (εντάξει, ίσως με VLB). Είδαν καμιά φορά την ταχύτητα του Mega Drive στο Sonic;



Εντάξει, enough with this. Γιατί, βρε μαστρο-Bill, τα δικά σου παράθυρα (δεν είναι Coplam;) δεν πάνε καλά στο δικό μου εργαλείο; Εντάξει, δεν λέω, είναι πιο "σταθερά" (κι αυτό παίζεται), με πραγματικό multitasking και αξιοπρεπή υποστήριξη συσκευών. Γιατί όμως ο υπολογιστής μού αλλάζει την πίστη στην εκκίνηση (κυρίως) και στα επιμέρους φορτώματα; Τι κάνει δηλαδή, τα διαβάζει μία φορά και μετά τα κάνει επανάληψη προς καλύτερη εμπέδωση; Τα πολλά τα κλαπατσίμπαλα το έφαγαν. Τρέμε, κόσμε, με τα Win 98.

Ε χοντρέ, τράβα πάρε Pentium II στα 700MHz (ναι, έχει βγάλει και τέτοιο η Intel, για μόστρα αλλά σύντομα και για το σπίτι), γιατί αυτό που έχεις στα 333MHz θα τα μασήσει σαν πουρέ. Πρέπει να ομολογήσω ότι χάρηκα ιδιαίτερα με προγράμματα όπως το Fast Tracker II, που μου επέτρεψε να κάνω τα Ημισκούμπρια να κλαίνε με τις συνθέσεις μου. Μπράβο στα παλικάρια που το έφτιαξαν. Να μην παραλείψω εκείνο που λένε και αυτοί: "Windows 95: Brings the power of yesterday's computer today". Εχουν δίκιο.

Αυτοί πάλι με το GameNet, τι κόλπο είναι; Γιατί να βγω στο "δρόμο", προκειμένου να παίξω το Warcraft διπλό ή ένα deathmatch στο Duke 3D; Απλώς "χτυπώ" μια σειριακή και αυτό είναι όλο.

Οποιος ενδιαφέρεται, ιδρύουμε εδώ στην Κοζάνη το PRESIDENT'S CLUB (please write to: pinidis@usa.net).

Δυσθεώρητε,
Σωστό σε βρίσκω και ξηγημένο. Αν έμενα στην Κοζάνη, θα γραφόμουνα και στο club σου (εκτός από την περίπτωση να αφορά στα τσιγάρα "President", τα οποία προσωπικά δεν πολυγουστάρω). Θα μου επιτρέψεις μόνο να παρατηρήσω σχετικά με το GameNet πως σε αυτό μπορεί κάποιος να παίξει όχι απλά διπλό αλλά ακό-

μα και... οχταπλό και βάλε, με παίκτες από ολόκληρη την Ελλάδα και όχι μόνο με τον κολλητό. Α, και πού είσαι: Στείλε καμιά δική σου σύνθεση να τη βάλουμε στο CD (είμαι σίγουρος πως δεν θα είναι για... κλάματα, όπως γράφεις, με περισσή φαντάζομαι μετριοφροσύνη).

EMULATORS' FAN

Αγαπητό "PC Master", Είμαι αναγνώστης του περιοδικού από το 1994 και είμαι κατενθουσιασμένος με την ύλη σας. Μπορώ να πω ότι είστε το καλύτερο περιοδικό της Ελλάδας. Λοιπόν τέρμα το γλείψιμο, για να σας πληροφορήσω για ποιο λόγο σας έγραψα. Η αναφορά στους emulators, δηλαδή το "Emulators' Corner", και το γεγονός ότι στο CD περιλαμβάνετε πολλούς από αυτούς είναι ίσως οι εξυπνότερες κινήσεις (όχι δηλαδή πως οι άλλες δεν είναι). Τώρα για το θέμα των τρελών απαιτήσεων των παιχνιδιών, πρέπει να σας αναφέρω ότι, ακόμη κι αν κάποιοι από μας δημιουργήσουμε το δικό μας αντι-μέτωπο, πάντοτε θα υπάρχουν τα "ψώνια" που θα κάνουν αναβάθμιση όχι γιατί τη χρειάζονται, αλλά... απλά για να κάνουν αναβάθμιση. Εχω έναν Pentium 120MHz με 48MB RAM και έναν σκληρό δίσκο 850MB και μπορώ να υποστηρίξω ότι αυτό το μηχάνημα με ικανοποιεί. Τώρα κάτι άσχετο: Ενας φίλος μου μού είπε πως στη Γερμανία έχει κυκλοφορήσει το Diablo II. Αληθεύει; Αν αληθεύει, γιατί δεν έχει έρθει στην Ελλάδα;

Φιλικότατα
Killer

Φίλε Killer,
Χαιρόμαστε που σου αρέσει τόσο πολύ η πρωτοποριακή κίνηση του περιοδικού μας να αγκαλιάσει τόσο σφιχτά τους emulators (κοντεύουμε πια να τους πνίξουμε από το σφιχταγκάλιασμα). Το Diablo II δεν έχει κυκλοφορήσει, τουλάχιστον μέχρι τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, αλλά αναμένεται σύντομα στα καταστήματα (και βέβαια στις σελίδες του περιοδικού μας, για ένα "hot" review).

ΜΙΑ ΦΩΝΗ ΔΙΑΜΑΡΤΥΡΙΑΣ

Αγαπητό "PC Master" Είμαι αναγνώστης του περιοδικού σας εδώ και τέσσερα χρόνια, κατά τα οποία παίρνω το "PC Master" ανελλιπώς (δηλαδή σχεδόν). Το μόνο που έχω να γράψω είναι μπράβο και εις ανώτερα. Για να μην περιττολογούμε, θα μπω στο θέμα. Ως χρήστης υπολογιστή, για περισσότερα από πέντε χρόνια παρατηρούσα τις αλλαγές στο χώρο και τα μηχανήματα, που με τον καιρό εξελίσσονταν μέχρι το σημείο όπου είναι σήμερα. Ταυτόχρονα οι απαιτήσεις των προγραμμάτων μεγάλωναν με λογικό ρυθμό και βάσει των εξελίξεων. Σήμερα όμως δεν μπορώ να πω το ίδιο. Υπάρχει μια αναβαθμιστική έξαρση, που επιβαρύνει όλους τους χρήστες οικονομικά και ψυχολογικά - το ξέρω, γιατί οι αναβαθμίσεις μού έχουν γίνει εφιάλτης.

Είμαι κάτοχος ενός σχετικά παλιού (με τα σημερινά δεδομένα) μηχανήματος (don't ask), που χρειάζεται αναβάθμιση επειγόντως. Αλλά το μεν πνεύμα πρόθυμο, το δε πορτοφόλι αδύναμο. Την κατάσταση αυτή αντιμετωπίζουν πολλοί χρήστες στη χώρα μας, ιδιαίτερα στην ηλικία μου (don't dream to ask), καθώς είναι δύσκολο να μαζευτούν οι κατοστάρες που χρειάζονται για μια αξιοπρεπή αναβάθμιση. Πιστεύω πως δημιουργείται κοινωνικός ρατσισμός σε αυτό το σημείο. Δηλαδή μόνο όσοι είναι "ματσωμένοι" έχουν το δικαίωμα να ασχοληθούν με το χώρο και όλοι οι άλλοι αποκλείονται; Επίσης πιστεύω (ως φανατικός gamer) ότι οι απαιτήσεις στο χώρο των παιχνιδιών είναι υπερβολικές, καμιά φορά αδίκως. Για παράδειγμα, το γνωστό και μη εξαιρετέο Wing Commander: Prophecy απαιτεί Pentium 166 με 3Dfx. Ενας γνωστός μου (πολλά ρωτάς) το έτρεξε χωρίς 3Dfx, χάνοντας μόνο κάνα δυο καρέ από λίγα videos, σε έναν Pentium 120MHz!!! Ετσι, πιστεύω ότι όλοι μας σταδιακά πέφτουμε θύματα των πολυεθνικών εταιριών που δημιουργούν το hardware και το software. Επειδή ο Α software-άς "τα κάνει πλακάκια" με τον Β hardware-ά (δεν κάνουμε εξισώσεις εδώ) για να ανεβάσουν τις απαιτήσεις των προγραμμάτων, εγώ πρέπει να υποκύψω και να πληρώνω; Δυστυχώς πρέπει, επειδή θέλω να ασχοληθώ επαγγελματικά στο χώρο και χρειάζομαι ένα δυνατό μηχάνημα, αλλά όχι να χρειάζεται να τρέχω για καινούριο κάθε τρεις και λίγο. Πιστεύω ότι πολλοί συμφωνούν μαζί μου, για αυτό διαμαρτύρομαι μέσω του περιοδικού. Ελπίζω σε δημοσίευση αυτού του γράμματος, που σας κούρασε τόσο.

Φιλικά
Σταύρος
"The Ripper"



Φίλε Σταύρο,
Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά σου λόγια. Οι αναβαθμίσεις αποτελούν όντως το μεγάλο πονοκέφαλο των περισσότερων χρηστών. (Πώς είπατε; Θέλετε τον Celeron στα 800MHz; Μα αυτός, κύριε, πρωτοκυκλοφόρησε προχτές και σήμερα το πρωί σταμάτησε πια να παράγεται. Τώρα που ήρθατε εσείς είναι απόγευμα και εξαντλήθηκε και το στοκ μας. Θέλετε τον καινούριο στα 1.000MHz;) Ξέρουμε πως, όσα κι αν γράψουμε, μόνο το ρόλο της παροδικής... ασπιρίνης θα έχουν, αλλά τι να γίνει; Κάποτε θα βρεθεί το φάρμακο και για τον καρκίνο (και τα καρκινώματα)!

ΙΑΧΑΙ ΕΚ ΤΟΥ ΣΚΟΤΙΟΥ ΔΑΣΟΥΣ

Αγαπητό "PC Master", Είμαι 18 χρονών και κάτοχος ενός P-120 με 16MB RAM κ.τ.λ. Πρώτα απ' όλα, συγχαρητήρια για το περιοδικό σας (είπα να πρωτοτυπήσω λιγάκι, ε;). Ο λόγος που έστειλα αυτό το γράμμα είναι επειδή βαρέθηκα να διαβάζω κάθε μήνα ανούσιες ερωτήσεις, τύπου: "Εχω έναν P-II στα 400MHz, θα τρέχει το Prince of Persia;" και να βλέπω άσκοπες διαμάχες μεταξύ gamers. Πιστεύω πως η στήλη θα ήταν καλύτερη αν δεν υπήρχαν αυτά - και εγώ παίζω adventures και RPGs κυρίως, αλλά δεν κατακρίνω τα υπόλοιπα είδη! Κάτι άλλο που παρατήρησα είναι το γεγονός ότι τα γράμματα έχουν μεγαλώσει σε μέγεθος και αριθμό, με αποτέλεσμα να έχουν μικρύνει κατά πολύ οι απαντήσεις - γιατί άραγε;

Συγχαρητήρια για τη νέα στήλη "Emulators' Corner", συνεχίστε έτσι! Από ό,τι καταλάβατε, είμαι φανατικός των emulators. Καλά θα κάνουν κάποιοι (προηγούμενων γραμμάτων) να μην αναφέρονται σε αυτούς αρνητικά, γιατί δεν έχουν ζήσει την εποχή εκείνων των παιχνιδιών - και να είναι σίγουροι ότι έχουν χάσει πάρα πολλά από τη ζωή τους. Προς το παρόν ας αρκεστούν στα δεκάδες νέα παιχνίδια που κατακλύζουν κάθε μήνα την αγορά (όχι ότι δεν εί-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ναι καλά, προς Θεού, αλλά δεν έχουν αυτά που είχαν τα παλιότερα παιχνίδια). Ακόμα κι αν δεν δημοσιευτεί το γράμμα (πολύ πιθανόν να έχει την ίδια μοίρα με τα τρία προηγούμενα), θέλω να δώσετε τα συγχαρητήριά μου στο Θοδωρή για τα καταπληκτικά σκίτσα του στο περιοδικό.

Φιλικά
Τάκης "Manilla Maniac"

ΥΓ. 1: Γιατί δεν βάζετε το χαρτί του διαγωνισμού σε χαρτονάκι, όπως αυτό της συνδρομής (για ευνόητους λόγους);

ΥΓ. 2: Δεν νομίζετε πως ήρθε ο καιρός να αλλάξετε το στιλ του εξώφυλλου; Ειδικά τα τετράγωνα με τις εικόνες των παιχνιδιών στα δεξιά έχουν στοιχειώσει!

ΥΓ. 3: Τι θα λέγατε για μια αναδρομή στο παρελθόν, ένα αφιέρωμα στα RPGs τύπου Ravenloft, Menzoberranzan, Stonekeep, Dark Sun, Eye of the Beholder κ.τ.λ.; Εξάλλου τα RPGs που παρουσιάζονται κάθε μήνα είναι ένα ή κανένα.

ΥΓ. 4: Γιατί δεν βάζετε μέσα στο CD νέους drivers διάφορων συσκευών, και για μας που δεν έχουμε Internet;

Φίλε Τάκη,

Οντως δεν μένει πια πολύς χώρος για μακροσκελείς απαντήσεις στην "Αλληλογραφία", αφού θέλουμε μέσα από αυτή να ακούγεται στεντόρεια η δική σας και όχι η δική μας φωνή (αν και η αλήθεια είναι πως συχνότατα συμπίπτουν). Εχε υπόψη πως τα γράμματα και τα e-mails που παίρνουμε είναι της τάξης των εκατοντάδων ανά μήνα. Κατά συνέπεια, όσο αυστηρή επιλογή και να κάνουμε σε αυτά που τελικά δημοσιεύονται, το πρόβλημα που δημιουργείται από τον περιορισμένο χώρο που έχουμε στη διάθεσή μας είναι τεράστιο και για αυτό εξοικονομούμε χώρο όπου και όπως μπορούμε. Μεταβιβάσαμε τα συγχαρητήριά σου στον Θοδωρή και φυσικά λάβαμε σοβαρά υπόψη τις προτάσεις σου. Περιμένουμε και τα αποτελέσματα του ερωτηματολόγιου, προκειμένου να αποφασίσουμε για τις αλλαγές που τελικά θα χρειαστεί να γίνουν στο περιοδικό.

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Αγαπητό "PC Master",

Επανέρχομαι δριμύτερος με ακόμα ένα γράμμα προς το προσφιλές περιοδικό, το οποίο αγαπώ και εκτιμώ. Αυτό το μήνα έχω να σχολιάσω λίγα αλλά ουσιαστικά πράγματα, όπως την επιστολή που έστειλαν προς το περιοδικό σας έξι φίλοι και τη δημοσιεύσατε στο τεύχος 95 με τον τίτλο: "Μια επιστολή για... όλα!".

Διαβάζοντας την εν λόγω επιστολή μία σκέψη μού ήρθε αμέσως στο μυαλό: οι άνθρωποι δεν έχουν ιδέα από υπολογιστές. Λυπάμαι που το περιοδικό γίνεται υποχείριο ατόμων που γράφουν μόνο και μόνο για να πουν ότι κάτι έγραψαν.

Τώρα θα μου πείτε: "Ναι, ρε μεγάλε, αλλά πού είναι τα επιχειρήματά σου;". Θα σας απαντήσω και σας παρακαλώ να δημοσιεύσετε τούτη την επιστολή, για να ακουστεί η αντίθετη άποψη.

Πρώτα από όλα θα αναφερθώ στο σημείο όπου οι έξι φίλοι γράφουν για τις τιμές των παιχνιδιών σε κονσόλες και PCs. Εχω αναφέρει και παλαιότερα ότι, όσο και να κοστίζει ένα παιχνίδι, πάντα υπάρχει η λύση της αντιγραφής. Σχεδόν ΟΛΑ τα CDs που έχω στην κατοχή μου είναι αντίγραφα και δεν ντρέπομαι καθόλου που το γράφω αυτό. Αντίθετα, προκαλώ την κυρία BSA (αν το έγραψα καλά) να μου δώσει τα δικά της επιχειρήματα, ώστε να με πείσει για ποιο λόγο πρέπει να αγοράσω

ένα παιχνίδι αυθεντικό. Οπότε μη συγκρίνετε, αγαπητοί φίλοι, τις τιμές των παιχνιδιών μεταξύ κονσόλας και PC, γιατί, πολύ απλά, ΧΑΣΑΤΕ. Εχουν την ίδια τιμή: 5.000 δρχ. (αν και, μεταξύ μας, μερικά μαγαζιά τα δίνουν και 3.000, αν κάποιος είναι καλός πελάτης).

Οσο για τα παιχνίδια της Microsoft, έχω να γράψω ότι η εταιρία αυτή κάνει μονοπώλιο, όπερ σημαίνει ότι μπορεί να μας πουλά ό,τι θέλει (από άποψη ποιότητας) σε τιμές που αυτή θέλει. Κατά τη γνώμη μου, θα έπρεπε να υπάρχει ένας νόμος που να ορίζει standard τιμές και ποιότητα για όλες ανεξαιρέτως τις εταιρίες. Προσωπικά προτιμώ τις Westwood και Blizzard, με τελευταία ΠΑΝΤΑ τη Microsoft. Αλήθεια, γιατί δεν την κλείνουν επιτέλους, να ησυχάσει το κεφάλι μας;

Τώρα, αναφορικά με την εξέλιξη στο χώρο των παιχνιδιών, έχω να παρατηρήσω ότι, για να κάνει ένας τίτλος εντύπωση και να πει κάποιος πως: "αυτό το παιχνίδι αδικήθηκε που δεν πήρε βαθμολογία 100%", δεν χρειάζεται να είναι τεχνολογικά αναπτυγμένος, αλλά απλούστατα να έχει gameplay. Τι να το κάνω εγώ το να υποστηρίζει 200 κάρτες 3D ή να αξιοποιεί την MMX τεχνολογία το παιχνίδι, αν με κρατά στην οθόνη μόνο για μία εβδομάδα το πολύ; Οπότε μην κάνετε λόγο για εξέλιξη, όταν δεν ξέρετε τι σημαίνει η λέξη η ίδια. Εξέλιξη σημαίνει να κάνεις ένα παιχνίδι καλύτερο από τον προκάτοχό του, όχι να δημιουργείς ένα παιχνίδι ίδιο και απαράλλαχτο με τον προκάτοχό του και απλά να του βάζεις καλύτερα γραφικά και ήχο!!! Αλήθεια, πόσες φορές όταν πήρατε ένα καινούριο παιχνίδι είπατε: "ποπό! τι γραφικά, Θεέ μου, τι ήχος!"; Σίγουρα πάμπολλες. Αμφιβάλλω όμως αν είπατε τίποτα για το gameplay. Ξέρετε γιατί; Επειδή απλά δεν υπάρχει πλέον, αφού το σκότωσαν το καημένο στο βωμό του 3D και του Dolby Surround.

Για το PnP που αναφέρατε, κύριοι, έχω να σας απαντήσω ότι ούτε αυτό υπάρχει, γιατί από τη στιγμή που για να δουλέψει μια κάρτα έχει drivers, δηλαδή λογισμικό, τότε δεν είναι σε καμία περίπτωση PnP. Για να υποστηρίξει κάποιος ότι μια κάρτα είναι PnP, πρέπει αυτή να έχει όλο το εν λόγω λογισμικό (που μας σπάει τα νεύρα κάθε φορά) on chip.

Εχω Cyrix από μικρό παιδί (σχήμα λόγου) και κανείς δεν πρόκειται να με πείσει να πάρω Intel. Αυτό τα λέει όλα. Το ότι η Intel έχει συνάψει σχέσεις με τον κολοσσό του λογισμικού για PC (βλ. Microsoft) και κανένα από τα προγράμματα δεν "γουστάρει" τους Cyrix δεν σημαίνει ότι οι Intel αυτομάτως είναι καλύτεροι επεξεργαστές.

Για τα δικτυακά παιχνίδια έχω να γράψω ότι εγώ ποτέ δεν ισχυρίστηκα ότι το Διαδίκτυο βγήκε για να παίζουμε παιχνίδια, κύριοι έξι φίλοι. Απλά ανέφερα ότι κάποιοι βρήκαν έναν τρόπο να μας τα παίρνουν και να τους λέμε και ευχαριστώ. Τώρα αν εσείς τους τα δίνετε, μπράβο, θα πάτε μπροστά.

Αυτά για τώρα και ελπίζω, αν δημοσιευτεί αυτό το γράμμα μου, να μην το παρεξηγήσουν μερικοί μερικοί.

Φιλικά
Wintermute

▼ Φίλε Wintermute,

Για την πειρατεία τα έχουμε ξαναγράψει: Αν το σύνολο των gamers έδινε 3.000 δρχ. για ένα παιχνίδι που η εταιρία του έκρινε ότι το κόστος του είναι π.χ. 10.000 δρχ., τότε ή δεν θα έβγαιναν κέρδη (οπότε η εταιρία θα έκλεινε) ή οι αρμόδιοι θα αποφάσιζαν πως δεν αξίζει τον κόπο να επενδύουν σε υπερπαραγωγές και θα μείωναν δραστικά το κόστος -κατά συνέπεια και την

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦ

ποιότητα- των παιχνιδιών τους. Από τη στιγμή που δεν συμβαίνει αυτό, όποιος πληρώνει 3.000 δρχ. για κάτι που κοστίζει 10.000 δρχ. είναι, όμορφα και απλά, κλέφτης. Τώρα το αν ο κλέφτης είναι και μάγκας, αυτό αφήνω να το κρίνει η παιδεία του καθενός. Στα υπόλοιπα που γράφεις συμφωνούμε, εκτός από αυτά για τους Cyrix. Οι Intel είναι σαφώς καλύτεροι αλλά βέβαια και ακριβότεροι. Ο,τι πληρώσεις παίρνεις. Άλλο θέμα το αν η Intel μας έχει ζαλίσει με τους νέους Pentium, που κυκλοφορεί λες κι είναι φιστίκια...

HANDMADE SOFTWARE

Αγαπητό "PC Master", Αφορμή για να σου (ξανα)γράψω στάθηκε το τεύχος του Ιουνίου 1998, όπου φιλοξενούνται διάσπαρτα στις σελίδες του διάφορες ενδιαφέρουσες απόψεις.

Καταρχήν θα ήθελα να διαφωνήσω με τον αναγνώστη Χάρη Καραγιάννη (στήλη "Αλληλογραφία", σελ. 204-5). Νομίζω ότι κάνει λάθος να πιστεύει ότι πρέπει να πληρώσει ακριβά όποιος έχει τον υπολογιστή για χόμπι. Είναι γνωστό ότι τα χόμπι γενικά κοστίζουν. Προσωπικά όμως πιστεύω ότι κάποιος που ασχολείται με τα παιχνίδια κάνει την αναβάθμιση στον υπολογιστή του γιατί απλούστατα δεν βρίσκει καινούριο παιχνίδι (πέρα από όσα έχει παίξει) που να μπορεί να το τρέξει ικανοποιητικά στο σύστημά του. Προτείνει λοιπόν ο Χάρης σε όλους όσοι διαμαρτύρονται για αυτή την κατάσταση να κάνουν αντίσταση διά της αποχής. Για έναν επιλεκτικό και εκλεκτικό gamer, όμως, αλήθεια πόσες επιλογές υπάρχουν σήμερα σε παιχνίδια που δεν τρέχουν αποκλειστικά στα Windows;

Πιστεύω ότι στο συγκεκριμένο τεύχος δίνονται κάποιες ιδέες σχετικά με το πώς μπορεί να αντιμετωπιστεί η κατάσταση (βλ. στήλη "Αλληλογραφία", γράμμα με τίτλο "XT Rules", και στήλη "PC Expert", σελ. 64-65). Ναι, κυρίες και κύριοι, καλά καταλάβατε. Μία από τις λύσεις είναι η ενασχόληση των ομάδων της διασκέδασης και των φίλων της δημιουργίας μέσω του PC με τον προγραμματισμό. Κάποτε, όταν έλεγες: "ασχολούμαι με τους υπολογιστές", εννοούσες: "ασχολούμαι και με τον προγραμματισμό". Τουλάχιστον κάτι τέτοιο θυμάμαι από την πρώτη επαφή μου με τους υπολογιστές πριν από κάποια χρόνια. Γιατί λοιπόν να μην επιστρέψουμε εκεί;

Τις σκέψεις του Μάριου Καραγιάννη, συντάκτη της στήλης "PC Expert", θα ήθελα να τις πάω λίγο πιο μακριά. Κάνοντας ακόμα ένα flashback, θυμάμαι ότι σε ηλικία 10 ετών κατασκεύαζα σε χαρτόνι υποτυπώδη επιτραπέζια παιχνίδια δικής μου έμπνευσης, τα οποία παίζαμε όλοι μαζί οι φίλοι στη γειτονιά μου. Δυστυχώς δεν γνωρίζω ακόμα πολλά πράγματα από προγραμματισμό, ώστε να κάνω κάτι ανάλογο σήμερα στον υπολογιστή μου - προοπτική που θεωρώ πολύ ενδιαφέρουσα. Επιπλέον, ένα ολοκληρωμένο παιχνίδι περιλαμβάνει πέρα από τον προγραμματισμό και σενάριο, σχεδίαση χαρακτήρων, ηρώων και τοποθεσιών, αλλά και μουσική/ηχητική επένδυση. Εδώ μπαίνει η έννοια της συλλογικής δημιουργίας. Για παράδειγμα, ο φίλος σας που ασχολείται με τη μουσική μπορεί να επιμεληθεί (γιατί να μην γράψει κιόλας;) τη μουσική επένδυση του παιχνιδιού ή ο γνωστός σας που τυχαίνει να μαθαίνει ζωγραφική ή σκιτσογραφία μπορεί να αναλάβει να σχεδιάσει χώρους και πρόσωπα. Κάπως έτσι (διορθώστε με, αν κάνω λάθος) δεν ξεκίνησαν κάποιες από τις μεγάλες σήμερα εταιρίες του εξωτερικού; Δεν ξεκίνησαν κι αυτές ως παρέες από χομπίστες; Δεν θα μπορούσαν τέτοιες παρέες να κυκλοφορήσουν τις δημιουργίες τους είτε χέρι με χέρι (όπως συμβαίνει με τα ροκ συγκροτήματα της γειτονιάς) είτε μέσω ενός καταστήματος ή ενός περιοδικού (π.χ. "PC Master"); Σκεφτείτε πόσο καλό θα κάνει σε όλους μας η κυκλοφορία παιχνιδιών φτιαγμένων από gamers για gamers, παιχνιδιών φθηνών και προπαντός με σχετικά χαμηλές απαιτήσεις σε hardware. Το αν όλα αυτά ακούγονται ανέφικτα ή



μπορούν να πραγματοποιηθούν, ας το κρίνει ο καθένας μας.

Ευχαριστώ για το χώρο
και το χρόνο
Κυριάκος Ξανθόπουλος, φοιτητής

▼ Φίλε Κυριάκο,

Εμείς σε ευχαριστούμε για τα τόσο ενδιαφέροντα θέματα που θίγεις με την επιστολή σου. Το "PC Master" ευχαρίστως θα φιλοξενήσει μέσα από το CD-ROM του οποιαδήποτε αξιόλογη προσπάθεια από προγραμματιστικές "ομάδες κρούσης" όπως αυτές που αναφέρεις, αλλά και θα συμβάλει με κάθε τρόπο στην ερασιτεχνική συλλογική (καθώς και ατομική) δημιουργία. Μπορείς να αναμένεις σύντομα σχετικές πρωτοβουλίες από το αγαπημένο σου περιοδικό!

ΠΑΡΑΠΟΝΑ & ΑΠΟΨΕΙΣ

Χαιρετώ όλα τα PC Masteria που μας κρατούν συντροφιά τόσα χρόνια κάθε μήνα. Είμαι ένας 20χρονος αναγνώστης σας από τον Οκτώβρη του '93 (επόμενος σταθμός μετά το θρυλικό "Pixel"), και παραμένετε το αγαπημένο μου περιοδικό και η πρώτη (και ουσιαστικά μοναδική) επιλογή μου στο χώρο της Πληροφορικής. Κι όμως, αν και αρχικά σκόπευα να γράψω μόνο για συγχαρητήρια και δυο-τρεις απoριούλες, το γράμμα μου αυτό τελικά αφορά σε κάποια παράπονα που έχω καθώς και απόψεις-προτάσεις, με σημείο αναφοράς κυρίως τα τελευταία τεύχη σας. Ιδίως το τεύχος του Ιουνίου με έπεισε να γράψω, συγκεκριμένα τα εξής σημεία:

α) Η "Αλληλογραφία" στα τελευταία τεύχη, όπου δημοσιεύετε κυρίως διαξιφισμούς για τα Win 95, την ανάπτυξη της τεχνολογίας και άλλα τέτοια. Εχουμε εμπεδώσει το πόσο απατεώνας είναι ο Gates και πόσο καλά είναι τα Win 95 (το ανέκδοτο της δεκαετίας), όπως και τις απαιτήσεις που επιβάλλουν τα νέα παιχνίδια. Δεν είναι ανάγκη να γίνεται "σούπα" το θέμα.

β) Ο Mr Spock στη στήλη "Μεταξύ μας", που έχει γίνει αρθρογράφος σε αρκετά τεύχη σας, έστω και αραιά. Πολύ ωραία τα γράφει το παλικάρι, κι εγώ μαζί του είμαι, αλλά όχι και να μονοπωλείται η στήλη, που θα μπορούσε να θίξει όλα τα κακώς (και καλώς) κείμενα γύρω από τα PCs.

γ) Κάποτε σας παραπονούνταν μερικοί για την πληθώρα των adventures και τη σχετική έλλειψη τίτλων στρατηγικής, action κ.λπ. Τώρα μοιάζει να φτάσατε στο άλλο άκρο: 5(!) strategies, 6 actions στο τεύχος Ιουνίου και ΜΟΛΙΣ 2 adventures, που κι αυτά δεν μου γέμισαν το μάτι (περίπου η ίδια τακτική εφαρμόζεται ήδη από τον Σεπτέμβριο '97, με την αρχή της νέας σαιζόν). Τέλος πάντων, λάβετε υπόψη τουλάχιστον το γεγονός ότι τα adventures βρίσκονται ακόμα στην κορυφή των προτιμήσεων και ότι, ακόμα κι όταν καταλάμβαναν το μεγαλύτερο μέρος των games του περιοδικού (π.χ. 1995, 1996), αυτό δικαιολογούνταν απόλυτα.

δ) Η στήλη "Adventure Update" τείνει να περιλαμβάνει πολλά άσχετα με το αντικείμενό της θέματα. Η συγκεκριμένη στήλη του Ιουνίου όμως ήταν το αποκορύφωμα. Μάλλον έπρεπε να ονομαστεί "Andreas' Problems"!

Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να αναφερθώ στην εκπληκτική ευκολία με την οποία ιδιαίτερα ο κύριος Τσουρινάκης (αλλά και άλλοι συντάκτες) "μοιράζουν" πολύ υψηλές βαθμολογίες στα παιχνίδια. Θα σταθώ σε έναν παλιό μεν τίτλο αλλά τρανό παράδειγμα, το City of the Lost Children. 90% για ένα παιχνίδι με τόσο προβληματικό χειρισμό, γραφικά που δεν σε άφησαν και... άγαλμα αλλά και όλα στα πόδια σου, για να το τελειώσεις -αναπόφευκτα- σε λίγες μέρες (εγώ σε πέντε!). Δηλαδή το Atlantis, το Monkey Island 3 ή ακόμα και το παλαιότερο Rose Tattoo πόσο έπρεπε να πάρουν, 150%; Πιστεύω πως δεν πρέπει να παρασύρεστε μόνο από τη γενική εντύπωση που σας αφήνει ένα παιχνίδι και χρειάζεται να είστε αυστηροί με όλα τα επιμέρους στοιχεία που "δένουν" το σύνολο. Καθοριστικό στοιχείο είναι φυσικά το gameplay και πολύ μετά ακολουθούν όλα τα άλλα.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦ

Εκανα λόγο πριν για μονοπώλιο στηλών, τώρα θα γράψω για μονοπώλιο παιχνιδιών γενικά. Γιατί τόσο παραμελημένα τα utilities, τα multimedia πολυποίκιλα προϊόντα (ενώ η γκάμα τους είναι ανεξάντλητη, αφιερώνετε μόνο λίγες σελίδες στο "PC Flash" - π.χ. στο τεύχος Ιουνίου ΜΟΛΙΣ 6, ίσες με αυτές για το μέτριο Strategy Warbreeds). Ελάχιστες σελίδες για το Internet, η στήλη "How To" μετά βίας καταλαμβάνει 3 σελίδες, το "Street Test" πάει το καημένο (ενώ η νέα στήλη "Local Market" αναφέρει απλώς στενές, τοπικές αγορές μόνο από Αθήνα και Πειραιά), αφιερώματα του περιοδικού μόνο για παιχνίδια... Εν ανάγκη, αν δεν μπορείτε να προσθέσετε νέες σελίδες συμβιβάζοντας όλα αυτά, μειώστε τις σελίδες των reviews. Πιστεύω πως 3-4 είναι υπεραρκετές, ιδιαίτερα για action παιχνίδια.

Θα επιθυμούσα τα σχόλιά σας, αν και κινδυνεύω να μονοπωλήσω με τη σειρά μου τη στήλη. Να ξέρετε ότι είστε ωραίοι όλοι εκεί και σας γουστάρω, αλλά πάντα να έχετε κατά νου ότι: ΤΟ ΠΙΟ ΔΥΣΚΟΛΟ ΠΡΑΓΜΑ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΝΑ ΠΑΡΑΜΕΙΝΕΤΕ ΕΤΣΙ ΩΡΑΙΟΙ, ΤΟ ΝΑ ΚΡΑΤΗΘΕΙΤΕ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ, ΚΙ ΟΧΙ ΤΟΣΟ ΤΟ ΝΑ ΦΤΑΣΕΤΕ ΕΚΕΙ ΨΗΛΑ (όπως έχει πει κι άλλος αναγνώστης).

Ο φίλος σας
Στράτος Λέκκας
Θεσσαλονίκη, Τούμπα City
(ΠΑΟΚΑΡΑ)

ΥΓ. 1: Αλλη μία ψήφος για την τηλεοπτική εκπομπή.

ΥΓ. 2: Ζήτω τα text adventures και τα hardware (cartoon)!. Κάτω οι βιντεοσκοπημένοι χαρακτήρες!

Φίλε Στράτο,
Πολλά και οπωσδήποτε άξια σχολιασμού τα όσα μας γράφεις. Ας τα δούμε ένα προς ένα:

α) Αυτά τα γράμματα στέλνουν οι αναγνώστες, αυτά δημοσιεύουμε. Αν ξαφνικά αρχίζαμε να παίρνουμε συνταγές μαγειρικής, θα έβλεπες τίτλους όπως: "Πατρίκος στιφάδο με γέμισμα Παράσχη", "Σκουλικάρης στα κάρβουνα με Μπέλλους τηγανητούς", "Πιάσε, μεγάλε, μια συκωταριά Βογιατζή σπέσιαλ" κ.ο.κ.

β) Αδικείς τη στήλη. Συνήθως αναφέρεται σε πολλά διαφορετικά θέματα. Συμβαίνει βέβαια πού και πού να μονοπωλείται από τους (αξιόλογους πάντως) επιστολογράφους της, αλλά αυτός δεν είναι ο κανόνας.

γ) Αν δεν βγαίνουν πια τόσα όσα παλιότερα, τι θέλεις να κάνουμε; Να γράφουμε δικά μας adventures και μετά να τα κάνουμε review στο περιοδικό; (Say yes - I like the idea!)

δ) Ο κ. Τσουρινάκης έχει δημιουργήσει, μέσα στο (αμέτρητο!) βάθος χρόνου κατά το οποίο γράφει στο περιοδικό, μια πιο "προσωπική" σχέση με τους αναγνώστες του. Ετσι, νομίζουμε πως δικαιολογείται (και επιβάλλεται σε κάποιο βαθμό) το ύφος που έχει υιοθετήσει σε τμήμα των κειμένων του.

Το ερωτηματολόγιο θα ξεκαθαρίσει σίγουρα αρκετά το τοπίο, ιδίως σε ορισμένα θέματα όπου φαίνεται να υπάρχουν διαφωνίες ανάμεσα σε διαφορετικές μερίδες του αναγνωστικού κοινού μας. Στην περίπτωσή σου, για παράδειγμα, ετοιμάσου για καταιγισμό γραμμάτων υπέρ της... αύξησης των σελίδων που είναι αφιερωμένες στα game reviews!

ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΟΙ EMULATORS

Αγαπητό "PC Master", Αυτή είναι η πρώτη φορά που σου γράφω, αλλά είμαι απόλυτα δικαιολογημένος, αφού είμαι σχετικά καινούριος αναγνώστης του περιοδικού (Νοέμβριος '97, τεύχος 89). Ο λόγος που σου γράφω είναι οι emulators, που πιστεύω πως έχουν ενθουσιάσει, αν όχι όλους, μεγάλο μέρος των χρηστών των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Θα ήθελα καταρχήν να συγχαρώ τους συντάκτες του περιοδικού για την προσπάθειά τους -που είναι ιδιαίτερα δύσκολη και επίπονη- να ικανοποιήσουν τους αναγνώστες, συμπεριλαμβάνοντας στο CD του περιοδικού όσο περισσότερους emulators μπορούν. Χαρακτηριστικό παράδειγμα το τεύχος '97, που είναι γεμάτο emulators. Θα ήθελα να συνεχίσετε να μας παρέχε-



τε emulators, γιατί οι εξομοιωτές δεν είναι μόνο αληθινός θησαυρός αλλά και αφορμή για συγκινήσεις. Για παράδειγμα, παίζοντας το Ghosts'n' Goblins στο MAME θυμήθηκα την εποχή που είχα χαλάσει αμέτρητα εικοσάρικα για να περάσω μόνο την πρώτη πίστα και, όπως ήταν λογικό, η χαρά που αισθάνθηκα παίζοντάς το στον υπολογιστή μου ήταν μεγάλη. Πιστεύω ότι μερικοί αναγνώστες, που θέλουν την απομάκρυνση των emulators από το περιοδικό, δεν το εννοούν. Αν ναι, τότε ελπίζω να έχουν αλλάξει γνώμη μετά τα τόσα θετικά γράμματα που έχουν γραφτεί για τους emulators στο περιοδικό και την πολύ καλή δουλειά των συντακτών, καθιερώνοντας μάλιστα μόνιμη στήλη για αυτούς.

Ακόμη, διαβάζοντας τη στήλη "PC Expert" του τεύχους Ιουνίου '96 πείστηκα να κάνω το πρώτο βήμα στον κόσμο του προγραμματισμού, το οποίο αδυνατούσα να κάνω εδώ και πολύ καιρό. Το αντικείμενο με το οποίο θέλω να ασχοληθώ είναι τα παιχνίδια για Windows. Θα μπορούσατε να μου προτείνετε ένα βιβλίο και το αντίστοιχο πρόγραμμα, για να κάνω μια αρχή;

Τέλος, θα ήθελα να συγχαρώ για ακόμη μία φορά τους συντάκτες του περιοδικού και να τους ευχαριστήσω για το χρόνο που ξόδεψαν διαβάζοντας το μεγάλο αυτό γράμμα καθώς και για την τυχόν δημοσίευσή του.

Φιλικά

Βασιλείου Αλέξης

ΥΓ. : Μόλις θυμήθηκα ότι, ως πιστός αναγνώστης και καλό παιδί, θα ήταν απαραίτητο να ψηφίσω κι εγώ υπέρ της τηλεοπτικής εκπομπής.

▼ Φίλε Αλέξη,

Χαιρόμαστε που άρεσαν και σε σένα οι emulators, τους οποίους φυσικά θα συνεχίσουμε να υποστηρίζουμε αδιαλείπτως. Για τα παιχνίδια για Windows που μας γράφεις, θα σου συνιστούσαμε να ξεκινήσεις με το ολοκληρωμένο πρόγραμμα Klik'n'Play, που είναι από τα καλύτερα για να σε εισαγάγουν στο χώρο, και στη συνέχεια να περάσεις στη Visual Basic (θα βρεις αρκετά βιβλία για αυτή στα βιβλιοπωλεία Πληροφορικής).

ΣΤΑ ΤΡΙΚΑΛΑ, ΣΤΑ ΔΥΟ ΣΤΕΝΑ

Πολυαγαπημένο μου "PC Master",

Είμαι κι εγώ ένας από τους χιλιάδες αναγνώστες σου που έχουν κολλήσει PC Master-ίτιδα. Καλύτερα όμως να τα αφήσω αυτά, γιατί έχουν γραφτεί τετράκις εκατομμύρια φορές από άλλους αναγνώστες, και να περάσω κατευθείαν στο ψητό, που έγινε βραστό. Αυτό το γράμμα το γράφω για να καταθέσω τις απόψεις μου και να απαντήσω σε κάποια γράμματα του τεύχους 96.

Ας αρχίσω από τις απόψεις:

1) Σκεφτήκατε ποτέ να δημιουργήσετε στήλη για τις αγγελίες των αναγνωστών;

2) Θα βάλετε κάποιο demos του παιχνιδιού X-Files;

3) Προσθέστε μία ψήφο υπέρ της τηλεοπτικής εκπομπής. Θέλω πολύ να δω τους συντελεστές του περιοδικού, αν και υπάρχει περίπτωση η TV μου να χαλάσει δείχνοντας τον κ. Τσουρινάκη.

4) Πού πήγε η στήλη "Do It Yourself" στο τεύχος 96;

5) Καλή η ιδέα για τη δημιουργία της στήλης "Emulators' Corner", αλλά καλύτερο δεν θα ήταν να βάζατε περισσότερα παιχνίδια για τα προγράμματα αυτά;

6) Θα αποφασίσετε κάθε πότε θα κρέμεται το περιοδικό στα περίπτερα; Δεν μπορούμε να περιμένουμε ως τις δεκαεννέτε του μηνός, ιδιαίτερα το καλοκαίρι, οπότε το περιοδικό πέφτει θύμα ξεζουμίσματος.

Αυτά τα λίγα έχω να προτείνω και περνώ στο άλλο θέμα.

Συμφωνώ με τους "πρεζάκηδες" περί πειρατείας. Ελάτε εδώ στα Τρίκαλα Θεσσαλίας να δείτε τις τιμές του software και τα λέμε. Συμφωνώ επίσης με τον Warrior για το μάθημα της Πληροφορικής στα γυμνάσια, καθώς έχουμε κι εμείς το ίδιο πρόβλημα. Η μόνη διαφορά είναι ότι για υπολογιστές έχουμε οκτώ Souper Douper Saravala, που κάθε τρεις και λίγο βρίσκονται στο service.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Αυτά είχα να γράψω στο syper douper small γράμμα μου.
Φιλικά
Mulder

ΥΓ. 1: Pleaeaease, δημοσίευσε το γράμμα μου! Δεύτερη φορά σου στέλνω.
ΥΓ. 2: Sorry για τα handmade και pixelised γραφικά.
ΥΓ. 3: Βάλτε το demo από τα X-Files, αλλιώς θα πω στον Chris Carter να σας στείλει μερικούς δολοφόνους που βγάζουν το συκώτι από τα θύματά τους.
ΥΓ. 4: Auf Wiedersehen...
ΥΓ. 5: Μαζί με το γράμμα στέλνω το δελτίο συμμετοχής του διαγωνισμού. Θα χαρώ πάρα πολύ άμα νικήσω.

Φίλε μας,
Η PC Master-ίτιδα είναι όντως όχι μόνο κολλητική αλλά και ανίατη ασθένεια. Η επιστήμη σηκώνει τα χέρια ψηλά...
Ας δούμε όμως τις ερωτήσεις σου:
1) Βεβαίως και το σκεφτήκαμε. Τελικά όμως λέμε να βάλουμε αγγελίες συντακτών (π.χ.: "Με λένε Μανώλη Φουρνιστάκη, είμαι 21 ετών, όμορφος, με λεπτά αισθήματα και ψάχνω κοπέλα ανάλογων προσόντων, προκειμένου να ανταλλάξουμε απόψεις σχετικά με το Jane's F-15").
2) Μπα, όχι.
3) Θα είσαι τυχερός αν δεν γκρεμιστεί η πολυκατοικία σου.
4) Πήρε τη θερινή της άδεια.
5) Βάλαμε 500 στο τεύχος Σεπτεμβρίου. Καλά δεν είναι;
6) Θα το βγάζουμε νωρίτερα (αρχές του μήνα), αλλά το πότε θα κρέμεται στα περίπτερα δεν το ξέρουμε σίγουρα, καθόσον εξαρτάται και από τα μανταλάκια.

ΥΓ. 3: Α, ξέρεις κι εσύ τον Μανούσο;

ΑΠΟ ΤΟΝ ATARI ΣΤΟΝ 486

Αγαπητό "PC Master", Είναι η τρίτη φορά που γράφω στο "PC Master" και δυστυχώς μέχρι τη στιγμή που γράφεται αυτό το γράμμα δεν έχει δημοσιευτεί κανένα από τα προηγούμενά μου. Δεν ξέρω αν φταίει το ταχυδρομείο ή τίποτα άλλο (α ρε Ελλάδα, με τις προς εξυγίανση δημόσιες υπηρεσίες σου), αλλά ευελπιστώ σε δημοσίευση αυτού του γράμματος (η ελπίδα πεθαίνει πάντα τελευταία).

Είμαι 18 χρονών και μπορώ να πω ότι έχω κάποια προϊστορία στο χώρο των υπολογιστών αλλά και των παιχνιδομηχανών. Οταν ήμουν 9 χρονών, ο πατέρας μου μου πήρε έναν ATARI ST500. Ακόμη θυμάμαι την ατέλειωτη αναμονή μπροστά από την τηλεόραση, για να φορτώσει το παιχνίδι (τα παιχνίδια ήταν τότε σε κασέτες). Μάλιστα δεν ήταν λίγες οι φορές που τα νεύρα μου γίνονταν σμπαράλια (ξέρεις τι είναι να σου κολλάει το Superman στο 2, όταν έχει κάνει αντίστροφη μέτρηση από το 300;). Ετσι, έπειτα από δύο ευχάριστα χρόνια στράφηκα στην αγορά ενός υπολογιστή. Δυστυχώς τα χρήματα που απαιτούνταν τότε ήταν πολύ περισσότερα από όσα διέθεταν οι γονείς μου. Ετσι κατέληξα στην αγορά μιας παιχνιδομηχανής, συγκεκριμένα του Mega Drive. Δεν ξέρω αν οι παιχνιδομηχανές είναι καλύτερες από τους υπολογιστές (μια τέτοια σύγκριση θα ήταν άδικη, αφού σε τελική ανάλυση δεν έχουν ακριβώς τον ίδιο ρόλο), αλλά το γεγονός είναι ότι πέρασα μαζί του πέντε χρόνια έχοντας παίξει σχεδόν όλα τα καλύτερα παιχνίδια που είχαν βγει για αυτό. Συγχρόνως όμως μάζευα λεφτά για την αγορά ενός υπολογιστή, αφού αυτός ήταν το "σαράκι που μου έτρωγε μέρα με τη μέρα την ψυχή".

Ετσι, πριν από 2,5 χρόνια το όνειρο έγινε πραγματικότητα. Μπόρεσα και αγόρασα ένα 486 στα 100MHz με 8MB RAM. Τον Δεκέμβριο του 1996 ήταν που μου σύστησε ένας φίλος να αγοράσω το "PC Master", γιατί έλεγε ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό για υπολογιστές (κάτι για το οποίο δεν είχε άδικο). Από τότε, και πάντα με τη βοήθειά σου (πρέπει να στήσετε άγαλμα στον κύριο Τσουρινάκη), αγόραζα λίγα αλλά καλά παιχνίδια (Ripper, The Dig, Gabriel Knight 2, Daggerfall, Sherlock Holmes 2, FIFA 96, Stonekeep, NBA Live 96, Warcraft 2, C&C και Z). Παράλληλα ασχολήθηκα με τον προγραμματισμό (GWBasic στην αρχή, Visual Basic και Turbo Pascal στη συνέχεια).

Με την πάροδο του χρόνου έβλεπα ότι το σύστημά μου δεν ανταποκρινόταν πια στις απαιτήσεις των καιρών, όμως δεν είχα την οικονομική δυνατότητα για μια αναβάθμιση. Αλλά και να είχα τα λεφτά, πάλι δεν θα άλλαζε τίποτα, γιατί έχω αποφασίσει να μην εγκαταστήσω τα W95, αφού αυτού του είδους το μονοπώλιο από τη Microsoft δρα αρνητικά στην ποιότητα των προϊόντων. Καθώς δεν υπάρχει καμία ανταγωνιστική εταιρία, μπορούν και μας πασάρουν ό,τι και όπως θέλουν ο Gates και η παρέα του. Εξάλλου τα παιχνίδια που προτιμώ δεν έχουν ιδιαίτερα μεγάλες απαιτήσεις πάρα μόνο τα action και εν μέρει τα simulation και όχι τα adventures και τα strategies.

Στην προσπάθειά μου να αντιδράσω βρήκα μία μοναδική λύση. Από τη στιγμή που και τα λεφτά δεν είχα για αναβάθμιση και το υπάρχον σύστημα ικανοποιούσε τις ανάγκες μου για προγραμματισμό, το μόνο που είχα να κάνω ήταν το εξής: Ξεφύλλισα όλα τα παλιά περιοδικά του "PC Master" και έφτιαξα μια λίστα με όλα τα πολύ καλά παιχνίδια που για διάφορους λόγους δεν είχα αγοράσει, όπως τα Broken Sword, Pandora Directive (αλήθεια, ποια είναι η μεγάλη διαφορά του με το Overseer, ώστε να χρειάζομαι για να παίξω το δεύτερο 100.000 δρχ. παραπάνω και W95;), The Last Express, Atlantis, Civization 2 και πολλά άλλα, τα οποία σκοπεύω να αποκτήσω. Συγχρόνως σκέφτηκα ότι τα χρόνια που είχα το Mega Drive υπήρχαν στους υπολογιστές πολύ αξιόλογα παιχνίδια, τα οποία έχουν μείνει στην ιστορία, όπως τα Larry, King's Quest, Quest for Glory, Ultima και πολλά άλλα, που δεν έχω παίξει και μπορούν να μου προσφέρουν αρκετές ώρες ευχαρίστησης, ασχέτως με τα φτωχά γραφικά σε σχέση με τα σημερινά παιχνίδια, αφού παραμένουν άκρως εθιστικά.

Ακόμη θα ήθελα να πω σε όλους τους αναγνώστες σου που δεν έχουν μπροστά τους τη λεγόμενη τεχνολογία αιχμής, αλλά δεν τρέχουν σαν τα πρόβατα στη σφαγή να αναβαθμίζουν συνέχεια τον υπολογιστή τους για να παίξουν μόνο ένα παιχνίδι (!!!), να μη χάνουν το θάρρος τους, γιατί ο υπολογιστής θέλει πολύ ψάξιμο για να ξεδιπλώσει όλες τις πτυχές του και δεν σταματά σε ένα ποντίκι, δέκα παραθυράκια και έναν κάδο ανακύκλωσης. [Αλήθεια, όλοι οι υπέρμαχοι των W95 (βλ. Horny Diablo, τεύχος 95) μπορείτε να μου πείτε τι σας προσφέρουν τα W95 που δεν σας το προσφέρουν τα Windows 3.x;] Είναι ανάγκη να ευαισθητοποιηθούν κάποιοι και να καταλάβουν ότι η δύναμη για να αλλάξει η κατάσταση είναι στα χέρια τους. Ο κύριος λόγος που συνεχίζεται αυτή η κατάσταση είναι επειδή το μεγαλύτερο μέρος του αγοραστικού κοινού είναι νέοι και άπειροι στο χώρο, οι οποίοι δεν καταλαβαίνουν πού μπορεί να οδηγήσει αυτό το μονοπώλιο της Microsoft.

Επίσης θα ήθελα να πω ότι με χαροποίησαν ιδιαίτερα οι full εκδόσεις του παιχνιδιού Betrayal at Krondor (φοβερό!!!) και του Red Baron. Πιστεύω ότι και το "PC Master" και το "PC Games" είναι άξια συγχαρητηρίων. Keep up the good work!!!

Συγγνώμη αν σας κούρασα, αλλά ήταν κάποια πράγματα που ήθελα να πω στο μόνο φίλο που έχω αυτά τα δύο χρόνια στο χώρο της Πληροφορικής. Και για να κλείσω εκθεσιακά (τρίτη λυκείου γαρ), όσον αφορά τις συνεχείς αναβαθμίσεις "δεν ζητάω να μπουν όρια στην ανάπτυξη, απλώς κάποιοι όροι".
Φιλικά
Κουνατίδης Πάνος
Ripper -4-

Φίλε Πάνο,
Οπως θα είδες, η τρίτη φορά ήταν και η φαρμακερή. Χαιρόμαστε που εξακολουθούν να σου αρέσουν τα παλιά κλασικά παιχνίδια - αυτά που άλλωστε έχουν μείνει και στη δική μας καρδιά και δεν παραλείπουμε να τα τιμάμε κάθε δίμηνο από τη γνωστή σας στήλη "Hall of Fame". We'll keep on keeping the faith! PC

ΑΘΗΝΑ

ACTIVE COMPUTER SYSTEMS
Ασκληπιού 189, Τηλ.: 6462900

BIG CITY
Λ. Αλεξάνδρας 48, Π. Αρεως
Τηλ.: 8211117,
Fax: 8212484

DISCOVERY
Παπαρηγοπούλου 15, Τηλ.: 3312680, Fax: 3312682

E-MOTION
Λ. Συγγρού 5,
Τηλ.: 9248963

GAMEBUSTER II
Χαλκοκονδύλη 24-26, Τηλ.: 5242709

HARD & SOFT/ΚΥΡΗΚΟΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ
Παρασίου 3, Αγ. Παντελεημονας 10440, Τηλ.: 8838510,
Fax: 8232432

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, Τηλ.: 3410940,
Fax: 3452386

MICROLAND
Βριλησσού 80, Τηλ.: 6459581,
Fax: 6461919

ΑΡΞΙΣ
Πατησίων 50, Τηλ.: 8253601-2,
Fax: 8253602

ΚΟΛΙΟΠΟΥΛΟΣ
Λ. Αλεξάνδρας 56, Τηλ.: 8238170, Fax: 8211354

ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ
Ζαΐμη 20, Τηλ.: 8841411-3,
Fax: 8838614

GAME BUSTER
Χαλκοκονδύλη 24-26
Τηλ.: 5242709

MULTIMEDIA CENTER
Β. Κωνσταντίνου 7, Τηλ.: 7259172, Fax: 7251784

ONE WAY
Σταδίου 10, τηλ.: 3215971

Χ. ΑΞΑΡΛΗΣ
Ακαδημίας 96-98,
Τηλ.: 3815483, Fax: 3822478

NIKAM
Αβέρωφ 25, Τηλ.: 8251497,
Fax: 8251497

OASIS COMPUTER SHOP AEBE
Μάρνη 1 & Πατησίων 10433,
Τηλ.: 5227591,
Fax: 5227592

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Μπόταση 4,
Τηλ.: 3828600, 3846083

ΠΛΑΙΣΙΟ
Service & Upgrade
Ζαΐμη 10, Αθήνα
Τηλ.: 3846483, 3846433, 3844001, fax: 3806928

SOFTWARE CENTER
Χαλκοκονδύλη 22,
Τηλ.: 5235260, Fax: 5235260

ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ

MICROWINS
Τριπόλεως 44, 13561, Τηλ.: 2617525, Fax: 2617525

MULTINEDA
Αγ. Αναργύρων 5, Εμπ. Κέντρο Αγ. Αναργύρων,
Τηλ.: 2636410, Fax: 2405803

TELECLUB
Κύπρου & Πλάτωνος 20
Τηλ.: 2619059

ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

C-TEC
Αγ. Δημητρίου 56, Τηλ.: 9250264, Fax: 9737840

ΤΕΣΤ
Αγ. Δημητρίου 263, Τηλ.: 9885396, Fax: 9885792

ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ

CD-CORNER
Αγ. Ιωάννου 102
Τηλ.: 6012256

FUTURELAND
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342,
Τηλ.: 6015535, Fax: 6004221

KIDNET
Αγ. Ιωάννου & Σχολείου 2, Τηλ.: 6005380, Fax: 6005740

NET WALKER
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342,
Τηλ.: 6002058, Fax: 6001675

TOP SYSTEMS
Χαλανδρίου 5,
Τηλ.: 6006405, 6081096

ΑΙΓΑΛΕΩ

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνιών 17, Τηλ.: 5987587, Fax: 5983717

CD-ROM Center
Ρήγα Φεραίου 25,
Τηλ.: 5312966

COMPUTER ALFA
Θηβών 360, Τηλ.: 5313336
Fax: 5310419

D.C.S.
Μιλτιάδου 2, Τηλ.: 5313947
Fax: 5313598

INFOCOM AUTOMATION
Θηβών 339,
Τηλ.: 5390260

INTRASEC HELLAS
Νικολ. Πλαστήρα 87,
Τηλ.: 5914229

GAME BUSTER
Χρυσοστόμου Σμύρνης & Σμύρνης 14, Τηλ.: 5317240

MICROCHIP 5
Ιεράς Οδού 289, Τηλ.: 5313220, Fax: 5313323

OFFICELAND
Θηβών 305 & Πανοπούλου 6,
Τηλ.: 5611196, Fax: 5390334

SILICON STAR
Θηβών 322, Τηλ.: 5397071

TELECLUB
Θηβών 365
Τηλ.: 5316646, 5316645

ΑΛΙΜΟΣ

MULTIRAMA/ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Βουλιαγμένης 534, Τηλ.: 9966660

ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ

ΑΝΔΡΙΑΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Αργολίδος 22,
Τηλ.: 6480501

BIT & BYTE
Λασκάρεως 41, Τηλ.: 6424150,
Fax: 6411629

COMPUTER POWER
Πλατεία Αγ. Δημητρίου, Τηλ.: 6443181

INFOTEL
Λάμψα 11, Τηλ.: 6496172, Fax: 6496112

LEX COMPUTERS SYSTEMS
Κηφισίας 27α, Τηλ.: 6429600,
Fax: 6429477

RANDOM
Λ. Αλεξάνδρας 9, 11473, Τηλ.: 6461266, Fax: 6461267

SILICON STAR
Πανόρμου 4, 11522, Τηλ.: 6466811, Fax: 6464794

UNITECH INTERNATIONAL
Αρκαδίας 16, Τηλ.: 7488881,
Fax: 7488882

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ

KIM DATA SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 64,
Τηλ.: 9952410,
Fax: 9943396

MICROCHIP COMPUTER SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 42, 16451,
Τηλ.: 9961945-7

PANSYSTEM
Λ. Βουλιαγμένης 583, Τηλ.: 9962680, Fax: 9962646

PC WORKS
Χρυσοστόμου Σμύρνης 28, 16452, Τηλ.: 9936811, Fax: 9936811

TELECLUB
Γερουλάνου 85
Τηλ.: 9946271-2

ΓΡΑΜΜΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Αργυρουπόλεως 20, Τηλ.: 9957657

ΑΣΠΡΟΠΥΡΓΟΣ

G.P. PRECIOUS
Πλάτωνος 1, Τηλ.: 5575733,
Fax: 5575733

ΑΧΑΡΝΑΙ

GENCOME INFOCOM
Δεκελείας 22, Αχαρναί,
Τηλ.: 2400690-1

NETWORK
Ηρ. Πολυτεχνείου 7, Τηλ.: 2400686, Fax: 2463479

ΒΟΥΛΑ

BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Βασ. Παύλου102-104,
Τηλ.: 9659413,
Fax: 9659414

ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ

DBS
Λ. Πεντέλης 34,
Τηλ.: 6894470, Fax: 6894471

ΒΥΡΩΝΑΣ

COMPUTER STORM
Χρ. Σμύρνης 8 & Ηπείρου 1, 16231, Τηλ.: 7265979, Fax: 7265978

ΓΑΛΑΤΣΙ

AVAX-SKI COMPUTERS
Λαμπρινής 39, 11146, Τηλ.: 2133883, Fax: 2133883

FIBER COMPUTER SYSTEMS
Αγ. Γλυκερίας 17, Τηλ.: 2137500, Fax: 2137537

ΓΛΥΦΑΔΑ

E-MOTION
Ι. Μεταξά 19
Τηλ.: 8980169, Fax: 8982484

ALGETRONICS
Ι. Μεταξά 39, Εμπ. Κέντρο ΠΛΑΖΑ, Τηλ.: 8945079

ONE WAY
Ι. Μεταξά 10, Τηλ.: 8946792

PLAY CENTER
Μυστρά 114, Τηλ.: 9603701

TELECLUB
Γιαννιτσοπούλου 3
Τηλ.: 9681626

ΓΟΥΔΙ

BABYLON COMPUTERS
Νικ. Ξυλούρη 7-9, 15773, Τηλ.: 7489622-3, Fax: 7487083

ΔΑΦΝΗ

ASMACOM HELLAS
Τηλ.-Fax: 9765992-3

COMPUMASTER
Ιμβρου 17, Τηλ.: 9768684

INTERGRADE
Εθν. Μακαρίου 29-31, 17235, Τηλ.: 9710473, Fax: 9251261

ΕΛΕΥΣΙΝΑ

C.D.S. COMPUTER APPLICATION
Ελ. Βενιζέλου 4, Τηλ.: 5541336,
Fax: 5546078

ΜΕΤΡΩ ΕΠΕ
Χατζιδάκη & Παγκάλου, Τηλ.: 5540870, Fax: 5540292

ΕΞΑΡΧΕΙΑ

ALPHA COMPUTER
Στουρνάρη 7, Τηλ.: 3838795,
Fax: 3838693

A.S. ELECTRONICS
Μπόταση 4, Τηλ.: 3828000

CD-CORNER
Μπόταση & Στουρνάρη
Τηλ.: 3840482

COMPUPLUS
Στουρνάρη 21, Τηλ.: 3845265

COMPUTER SUPPORT
Μπόταση 5, Τηλ.: 3801076,
Fax: 3302221

COSMODATA
Στουρνάρη 27, Τηλ.: 3815921,
Fax: 3815905

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS
Στουρνάρη 9, 10683, Τηλ.: 3833357, Fax: 3843561

DATAPOINT
Μπόταση & Σολωμού, Τηλ.: 3303039

INFOWORLD
Μετσόβου 26, Τηλ.: 8254726,
Fax: 8254726

INFOWORLD
Ζαΐμη 28, 10683, Τηλ.: 8236141, Fax: 8236141

ISO TECHNICA
Μπόταση 14, Τηλ.: 3304570,
Fax: 3304570

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Μπόταση 4,
Τηλ.: 3828600, 3846083

MICROPOLIS I
Στουρνάρη 49, Τηλ.: 3841188, Fax: 3841282

MULTIMEDIA CENTER
Σολωμού 34, Τηλ.: 3300330 Fax: 3300331

MULTIRAMA
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, Τηλ.: 3829106

NEW CREATION
Στουρνάρη 27γ, 10682, Τηλ.: 3304640-1, Fax: 3304618

ONE WAY
Στουρνάρη 16, Τηλ.: 3304278-9

PACOLASER
Μπόταση 2, Τηλ.: 3815808, Fax: 3816302

RAM SHOP ΕΠΕ
Σουλτάνη 19, 10682, Τηλ.: 3843636, Fax: 3303111

S.H.S. ΕΠΕ
Μπόταση 18 & Στουρνάρη, Τηλ.: 3304500, Fax: 3304505

SILICON VALLEY
Μπόταση 14, Τηλ.: 3802397

SMART OFFICE
Στουρνάρη 57, Τηλ.: 5245784, Fax: 5222120

TRANSPUTER COMPUTER SHOP
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3812302

VERTIGO ΕΠΕ
Μπόταση 6,10682, Τηλ.: 3824536, Fax: 3806801

WING COMPUTERS
Σολωμού 24, Τηλ.: 3844072, Fax: 3844072

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΥΛΙΚΑ
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3816232, Fax: 3812064

ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ ΑΕ
Στουρνάρη 37Β, 10682, Τηλ.: 3829629, Fax: 3817950

ΟΜΙΛΟΣ ΕΠΙΧ/ΣΕΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Σολωμού 29, Τηλ.: 3304527-9, Fax: 3812064

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ Α. & ΣΙΑ ΟΕ
Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, 10682, Τηλ.: 3841826, Fax: 3848254

ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS
Στουρνάρη 24, Τηλ.: 3844001, Fax: 3831816

ΖΩΓΡΑΦΟΥ

COMPUTER LINE
Αμφιγενείας 3, Τηλ.: 7488875, Fax: 7488875

FILE.64
Ηρ. Πολυτεχνείου 64, Τηλ.: 7716850, Fax: 7716335

SOFTDESIGN COMPUTERS
Γ. Παπανδρέου 2, Τηλ.: 7779451, Fax: 7779451

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Πολυτεχνειούπολη (εντός ΕΜΠ) Τηλ. κέντρο: 3809821, fax: 3848254

TELECLUB
Δημοκρατίας 14 & Λεωφ. Παπάγου Τηλ.: 7484977

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ

CENTRAL COMPUTER SHOP
Πανταζή 2α, Τηλ.: 9765996, Fax: 9765315

MICRO CHOICE
Πύργου 1, 16345, Τηλ.: 9941611, Fax: 9941611

MICROCHIP 8
Πρωτόπαππα 59, Τηλ.: 9968008

SMM
Λ. Βουλιαγμένης 401, Τηλ.: 9710512, Fax: 9705171

ΙΛΙΣΙΑ

KIM DATA SYSTEMS
Μιχαλακοπούλου 38, Τηλ.: 7216318, Fax: 7212637

ΚΑΛΛΙΘΕΑ

BALDER COMPUTER SYSTEMS
Δοϊράνης 148 & Σκρα, 17673, Τηλ.: 9578785, Fax: 9578785

COMMERCIAL FUTURE LINE
Λασκαρίδου 99, Τηλ.: 9598530, Fax: 9588118

COMPULAND
Ελ. Βενιζέλου 140, Τηλ.: 9565284, Fax: 9565284

CYBERLINE COMPUTERS
Σαπφούς 104 & Ματζαγριωτάκη, 17676, Τηλ.: 9531002, Fax: 9531003

IDEAL SOFT
Αργυρουπόλεως 9, Τηλ.: 9579015, Fax: 9576454

ISOTECHNICA
Θησέως 302 Τηλ.: 9304024, fax: 9304255

MEDIA STORE
Λυκούργου 97-99, Τηλ.: 9560789

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ,
Θησέως 146 (Πλ. Δαβάκη), Τηλ.: 8034850

ONE WAY
Λασκαρίδου 112 Τηλ.: 9565383, 9565683

SECTOR C & P
Δοϊράνης 70, Τηλ.: 9578720, Fax: 9581215

TELECLUB
Θησέως 60 Τηλ.: 9574371, 9588503

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
Θησέως 62, Τηλ.: 9531817, Fax: 9531818

ΚΑΤΩ ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, 11853, Τηλ.: 3410940-1, Fax: 3452386

MICROCHIP 10
Χαμοστέρνας 24, Τηλ.: 3412800

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ

AM COMPUTERS
Παπανικολή 32 , Τηλ.: 4618252

COMPUTERLAND SERVICES
Αντ. Γιαννούρη 9 & Κισσάβου 1, Τηλ.: 4003878, Fax: 4003878

ΚΗΦΙΣΙΑ

DATA GATE
Ελ. Βενιζέλου 139, Τηλ.: 6203929

ONE WAY
Κασσαβέτη 9 Τηλ.: 6234077

MEDIA INTERACTIVE
Λ. Κηφισίας 232 (Εμπορικό κέντρο "ΠΛΑΤΑΝΟΣ") Τηλ.: 8084564

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Λ. Κηφισίας 328, Τηλ.: 6233183

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Κολοκοτρώνη 10, Τηλ.: 6231854

SOFTWARE CENTER
Κηφισίας 263 (Εμπ. Κέντρο SEE & SHOP) Τηλ.: 8018978

ΚΟΛΩΝΑΚΙ

ALFA SOFT
Ηροδότου 8, Τηλ.: 7227205, Fax: 7222462

ΚΟΛΩΝΟΣ

A.S. ELECTRONICS
Λένορμαν 166, 10444, Τηλ.: 5253353, Fax: 5253353

FREE BYTES
Β. Ηπείρου 62, Τηλ.: 5132673

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Λένορμαν 166, Τηλ.: 5253353

T & K
Λένορμαν 145 & Τριπόλεως, Τηλ.: 5251942, Fax: 5125600

ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ

AM COMPUTER
Ταξιαρχών 142, Τηλ.: 5398572, Fax: 5983717

WING COMPUTER
Γρηγ. Λαμπράκη 153, Κορυδαλλός, Τηλ.: 4940047

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΕΙΡΑΙΑ
Καρυταίνης 2 & Ταξιαρχών, Τηλ.: 4966696

ΚΥΨΕΛΗ

MF SYSTEM (ΜΙΧΑΛΗΣ ΦΩΤΟΓΛΟΥ)
Λέλας Καραγιάννη 14, Τηλ.: 8564265

ONE WAY
Φωκίωνος Νέγρη 9 & Αγαθουπόλεως Τηλ.: 8561366-7

TELECLUB
Κυψέλης 22 & Υδρας Τηλ.: 8842998

ΛΑΜΠΡΙΝΗ

DIGITAL EXCHANGE
Συρακουσών 97, Τηλ.: 2182894, Fax: 2183639

ΜΑΡΟΥΣΙ

DISCOVERY
Κηφισίας 83, Τηλ. κέντρο: 808745

INFOTRUST
Γράμμου & Κηφισίας 73, 15124, Τηλ.: 8020663, Fax: 8025132

MEDIAGORA
Κηφισίας 62, Τηλ.: 6808590, Fax: 6808591

ΔΙΟΔΟΣ
Τηλ.: 8050178, Fax: 8051341

ΕΠΙΛΟΓΗ
Β. Σοφίας 64, 15124, Τηλ.: 8065575, Fax: 8062262

ΜΕΛΙΣΣΙΑ

MULTIRAMA
Λ. Δημοκρατίας 36, Τηλ.: 8034850

ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ

ΠΛΑΙΣΙΟ
Φαβιέρου 5, Τηλ.: 2892000-30

ΜΟΣΧΑΤΟ

CD LAND
Ρήγα Φεραίου 32, Τηλ.: 9380347, Fax: 9308924

ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ

ASTRA ELECTRONICS
Τηλ.: 6205339

E-MOTION
Χ. Τρικούπη 151 Τηλ.: 8001140, 8001795

ONE WAY
Χ. Τρικούπη 135

ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ

AVIA COMPUTER CENTER
Αλ. Παναγούλη 37, Τηλ.: 2717530, Fax: 2717530

COMPUTER ALFA
Λ. Ηρακλείου 266, Τηλ.: 2717663, Fax: 2717663

CYBERLAND COMPUTER & SOFTWARE
Λυκούργου 46, Τηλ.: 2719923-4, Fax: 2719924

GAME BUSTER
Παλαιών Πατρών Γερμανού 13 Τηλ.: 2719793

MULTIRAMA
Λ. Ηρακλείου 291, Τηλ.: 2771553

OFFICE DATA SERVICE
Σινώπης 61, Τηλ.: 2757821, Fax: 2770209

SILICON STAR
Ελ. Βενιζέλου 140, Τηλ.: 2720091

ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ

COMPUTER CORNER
Αγ. Σοφίας 98, Τηλ.: 9317800

DATA ELECTRONICS
Ανδριανουπόλεως 25α, Τηλ.: 9370368

GAMEBUSTER
Ομήρου 41-43, 17121, Τηλ.: 9310576

I/O SYSTEMS-MICROSTORE
Ελ. Βενιζέλου 24, Τηλ.: 9328433, Fax: 9328433

MEDIA INTERACTIVE
Ομήρου 41-43 (Εμπορικό κέντρο ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ) Τηλ.: 9310576

MICROCHIP
Βίαντος 14, Τηλ.: 9311313, Fax: 9311313

SYSTEMS TECHNOLOGY
Βίαντος 16, Τηλ.: 9311312, Fax: 9313221

TECHNICOM
Πλαστήρα 129, 171 22 Τηλ.: 9560317 Fax: 9309638

Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ

MICROCHIP GROUP
MICROCHIP COMPUTERS ΕΠΕ
Λ. Ηρακλείου 389,
Τηλ.: 2851401-3

INFINITUM
Σωτ. Πέτρουλα 8, Τηλ.:
2776453, Fax: 2779137

NETCOM
Πευκών 96, Τηλ.: 2812933

ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

AVIETTE
Καλλιρρόης 22α, Τηλ.:
9221331, Fax: 9248231

PENTAGON
Λ. Συγγρού 5, Τηλ.: 9223079,
Fax: 9243172

SILICON STAR
Ηλία Ηλιού 8,
Τηλ.: 9212121

Ν. ΨΥΧΙΚΟ

MICROCHIP GROUP
MICROCHIP, ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
ΕΠΕ, Μεσογείων 245

ΝΙΚΑΙΑ

COMPUTER ALFA
Πλ. Δαβάκη 5, Τηλ.: 4951455,
Fax: 4951455

M.B. COMPUTERS
Γρεβενών 72, Τηλ.: 4921600,
Fax: 4921600

MICROCHIP 7
Π. Ράλλη 114, Τηλ.: 4945520,
Fax: 4945520

OFFICE DATA SERVICE
Π. Ράλλη 453, Τηλ.: 4913411,
Fax: 4251171

RAD HARDWARE & SOFTWARE
Π. Ράλλη 219, Τηλ.: 4912088,
Fax: 4928432

SYMMETRY COMPUTER & SOFTWARE
Π. Ράλλη 329, Τηλ.: 4922813,
Fax: 4922813

NIKAIA COMPUTERS
Π. Ράλλη 170, Τηλ.: 4965511,
Fax: 4951816

ΠΑΓΚΡΑΤΙ

CD-CORNER
Ιφικράτους 10

MULTIRAMA
Υμηττού 86, τηλ.: 7263243

OPTION SYSTEM & SOFTWARE
Φιλολάου 38, Τηλ.: 7521209,
Fax: 7521209

ΠΑΛΑΙΟ ΦΑΛΗΡΟ

2 A&D COMPUTERS
Εσπέρου 25-27, Τηλ.:
9824376, Fax: 9824376

COMPUTER CLUB
Κονίτσης 14, Τηλ.: 9429233

ONE WAY
Αγίου Αλεξάνδρου 3,
Τηλ.: 9882100

ΠΑΤΗΣΙΑ

ONE WAY
Πατησίων 376, Τηλ.: 2230564

ΧΑΡΤΣΙΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
Επιδάμνου 25, Τηλ.: 2280432,
Fax: 2024368

ΠΕΙΡΑΙΑΣ

COMPUTER ALFA
Τσαμαδού 71, Τηλ.: 4225207,
Fax: 4225503

DATA FIRST
Δεληγιώργη 120, Τηλ.: 4131356

DATABIT
Βασ. Γεωργίου 13 &
Δεληγιώργη, Τηλ.: 4226343

I.B.S.
Γρ. Λαμπράκη 112-114, Τηλ.:
4177364, Fax: 4132231

INTERGRAL COMPUTING SYSTEMS
Λ. Χατζηκυριάκου 15-17, Τηλ.:
4283816, Fax: 4183816

GAME BUSTER
Κουντουριώτου 166
Τηλ.: 4113723

MICROCHIP
Σαχτούρη 92 & Αποστόλη 47,
Τηλ.: 4280146, Fax: 4280147

MICROPOLIS II
Μπουμπουλίνας 34, Τηλ.:
4297176, Fax: 4297167

MULTIMEDIA WORLD
Αφεντούλη 10, Τηλ.: 4182123,
Fax: 4287157

MULTIRAMA
Ηρώων Πολυτεχνείου 38 &
Σωτήρος Διός 15,
Τηλ.: 4133630

PC SOLUTIONS
Χαρ. Τρικούπη 15, Τηλ.:
4286181, Fax: 4286181

PENTA SYSTEMS
Τσαμαδού 67 & Υψηλάντου 110,
Τηλ.: 4226526, Fax: 4226528

SILICON STAR
Πραξιτέλους 165-167,
Τηλ.: 4297801

SILICON STAR
Φίλωνος 99, Τηλ.: 4227290,
Fax: 4227289

STEP
Ακτή Μουτσοπούλου 36, Τηλ.:
4184391, Fax: 4184391

TELECLUB
Κουντουριώτου 165-168
Τηλ.: 4227379 (5 γραμμές),
Fax: 4131168
Τμήμα χονδρικής: Τηλ.:
4131169

ΑΝΑΛΥΣΙΣ
Ομ. Σκυλίτση 48, Τηλ.:
4114396, Fax: 4114312

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

CD-CORNER
Καλαμών 8

DATA POWER
25ης Μαρτίου 36, Τηλ.:
5762867, Fax: 5762819

DMS LOGIC
Κωνσταντινουπόλεως 228 και
Θηβών, Τηλ./Fax: 5734411

ELEC HELLAS
Βασ. Αλεξάνδρου 64, Τηλ.:
5717517, Fax: 5752986

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Θηβών 248,
Τηλ.: 5782119

MICRO ADVICE
Αιμ. Βεάκη 23, Τηλ.: 5745210,

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Θηβών 177, Τηλ.: 5781528

PC-CENTER ΕΠΕ
Αιμ. Βεάκη 49, 12134, Τηλ.:
5746543, Fax: 5739371

SIL TECH
Πελασγίας 96, Τηλ.: 5743025,
Fax: 5743807

TELECLUB
Παν. Τσαλδάρη & Κ. Βάρναλη
Τηλ.: 5782379, Fax: 5726089

ΣΕΠΟΛΙΑ

ΙΝΦΟΔΟΜΗ
Δυρραχίου 23 & Πρωτομάχους,
Τηλ.: 5254188, Fax: 5253547

ΧΑΛΑΝΔΡΙ

BIG CITY
Κηφισίας 286, Σίδερα Χαλανδρίου Τηλ.: 6848007-8, fax:
6848008

CD-CORNER
Βασ. Γεωργίου 40 & Βαλαωρίτου 7, Τηλ.: 6801771

DI-MICRO
Κονίτσης 4, Τηλ.: 6845457,
Fax: 6833044

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ,
Μεσογείων 283, Τηλ.: 6745588

ONE WAY
Βασ. Κωνσταντίνου 39
Τηλ.: 6800640-2

P & G COMPUTERS
Κεφαλληνίας 72,
Τηλ.: 6774250, Fax: 6719440

TOP COMPUTER
Κολοκοτρώνη & Γκίνη 6,
Τηλ.: 6858689, Fax: 6892545

ΧΟΛΑΡΓΟΣ

BSI
17ης Νοεμβρίου 126, Τηλ.:
6511826

COMPUTERS SYSTEMS
Περικλέους 56, Τηλ.: 6548531,
Fax: 6534039

INFOLAB
Μεσογείων 320, Τηλ.:
6544693, Fax: 6516268

TOP SYSTEMS
Περικλέους 56, (2ος όροφος
CHOLARGOS CENTER) Τηλ.:
6548531, Fax: 6534039

ΨΥΧΙΚΟ

ΠΛΑΙΣΙΟ
Ομήρου 5, Τηλ.: 6779200-3

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

BIG CITY
Α. Σβώλου 1 & Α. Παπανδρέου
212, Νεάπολη, Τηλ.:031-
637618, fax: 031-638013

COMPUTECH
Κασσάνδρου 108, Τηλ.: 031-
249386, Fax: 031-249386

CYBERDOME
Παύλου Μελά 24,
Τηλ.: 031-276898

DATABIT
Τυρολόης 58, Τηλ.: 031-
948639, Fax: 031-918639

DATASTATION
Καρακάση 14, Τηλ.: 031-
310846

DATAWORKS COMPUTERS
Αγ. Δημητρίου129, Τηλ.: 031-
248028

DISCOVERY
Εγνατίας 69
Τηλ. κέντρο: (031) 287960

E-MOTION
Αγγελάκη 10
Τηλ.: 031-234444, fax: 031-
239794
Βενιζέλου 44, Αμπελόκηποι
Τηλ.: 031-727320, Fax: 031-
727330

EVRESIS
Εθν. Αντίστασης 15, Σίνδος,
Τηλ.: 031-796906

GAME CONNECTION
Αλ. Σβώλου 55, Τηλ.: 031-
286991

GLOBAL
Νεμέας 26, Τηλ.: 031-322971,
Fax: 031-322970

GLOBAL ΕΠΕ
Αλ. Παπαναστασίου 108, Τηλ.:
031-323683, Fax: 031-
323320

GAME BUSTER
Βασ. Όλγας 168
Τηλ.: 031-414731

MICROCHIP CPM ΕΠΕ
Φιλιππουπόλεως 71
Τηλ.: 031-748751-61

TELECLUB
Βασ. Γεωργίου 23
Τηλ.: 031-859386, fax: 031-
850974

Α. ΜΑΛΛΙΑΡΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑ
Αριστοτέλους 9,
Τηλ.: 031-279079, Fax: 031-
264856

ΜΕΤΡΟΝ
Εθν. Αμύνης 15, Τηλ.: 031-
264608

ΔΙΚΤΥΟ Ι
Νεστ. Τύπα 21, Τηλ.: 031-
422005, Fax: 031-422577

ΔΙΚΤΥΟ ΙΙ
Πασαλίδου 82, Τηλ.: 031-
454547, Fax: 031-454665

ΙΔΕΟΓΡΑΜΜΑ
Ν. Φωκά 11, Τηλ.: 031-
224732, Fax: 031-287801

NEW LOGIC
Τσιμισκή 3,
Τηλ.: 031-551184-7

ONE WAY
Τσιμισκή 137 και Δαγκλή,
Τηλ.: 031-234519

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Εθν. Αμύνης 40, 546 21
Τηλ. κέντρο: (031) 243660,
fax: (031) 263153

STOILAS MULTIMEDIA
Χαλκιδικής 85,
Τηλ.: 031-863555,
Fax: 031-863442

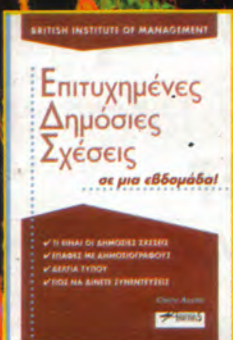
ΡΟΔΟΣ

MULTIRAMA
Γρ. Λαμπράκη 30-32,
Τηλ.: 0241-31604









Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

- **Α1. ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ .... 3.100** *Σελίδες 106*
- **Α2. ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΑΣ ΒΗΜΑΤΑ ...6.200** *Σελίδες 384*

WINDOWS

- **Β1. WINDOWS 95 P.G ....3.900** *Σελίδες 350*
- **Β2. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.200** *Σελίδες 248*
- **Β3. ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900** *Σελίδες 160*
- **Β4. ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.800** *Σελίδες 448*
- **Β5. Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 ....8.800** *Σελίδες 736*
- **Β6. WINDOWS 98 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....4.200** *Σελίδες 254*
- **Β7. Ο ΠΛΗΡΗΣ ΟΔΗΓΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 98 ....5.800**

WORD PROCESSORS

- **Δ1. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97.......6.800** *Σελίδες 576*
- **Δ2. WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900** *Σελίδες 318*
- **Δ3. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 ....3.900** *Σελίδες 216*
- **Δ4. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7 ....4.800** *Σελίδες 304*
- **Δ5. WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...6.200** *Σελίδες 528*

GRAPHICS & CAD

- **Ε1. 3D STUDIO MAX............12.800** *Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 916*
- **Ε2. COREL DRAW 7 ....7.900** *Σελίδες 624*
- **Ε3. COREL DRAW 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ.........4.600** *Σελίδες 384*
- **Ε4. ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 .....6.200** *Σελίδες 356*
- **Ε5. PHOTOSHOP 3.................5.200** *Σελίδες 244*
- **Ε6. 3D STUDIO 3&4...............9.300** *Σελίδες 750*
- **Ε7. ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....4.200** *Σελίδες 334*
- **Ε8. AUTOCAD 14 ....6.800** *Σελίδες 400*
- **Ε9. LIGHTWAVE ....3.200** *Σελίδες 120*
- **Ε10. COREL DRAW 8...............8.500** *Σελίδες 600*
- **Ε11. COREL DRAW 8 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ.........5.200** *Σελίδες 384*

SPREADSHEETS

- **Ζ1. MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P.G. ....3.500** *Σελίδες 248*
- **Ζ2. MICROSOFT EXCEL 97 ....4.800** *Σελίδες 256*

DATABASES

- **Η1. MICROSOFT ACCESS 97..5.800** *Σελίδες 276*
- **Η2. SQL ....5.200** *Σελίδες 226*

DTP

- **Θ1. QUARK EXPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH ....5.200** *Σελίδες 288*

ON-LINE & INTERNET

- **Ι1. WEB GUIDE ....6.200** *Σελίδες 320*
- **Ι2. WORLD WIDE WEB DIRECTORY ....9.300** *Σελίδες 520*
- **Ι3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET.............3.300** *Σελίδες 112*
- **Ι4. NETSCAPE NAVIGATOR ...3.300** *Σελίδες 112*
- **Ι5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET.................9.300** *Σελίδες 640*
- **Ι6. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ .....6.800** *Συνοδεύεται από CD-ROM* *Σελίδες 400*
- **Ι7. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ....3.300** *Σελίδες 136*
- **Ι8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML..........................3.300** *Σελίδες 152*
- **Ι9. GRAPHICAL CLIENTS.......3.300** *Σελίδες 136*
- **Ι10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET (Νέα έκδοση) 6.900**
- **Ι11. WWW BROWSERS ....3.300** *Σελίδες 156*
- **Ι12. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC..............3.300** *Σελίδες 122*

B U S I N E S S

BUSINESS MARKETING & ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

- **Π1. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...................4.800** *Σελίδες 256*
- **Π2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING ....2.800** *Σελίδες 104*
- **Π3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ...........................2.800** *Σελίδες 108*
- **Π4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ....2.800** *Σελίδες 96*
- **Π5. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ...........................4.100** *Σελίδες 234*
- **Π6. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ..4.600** *Σελίδες 308*

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

- **Ρ1. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ...........3.100** *Σελίδες 104*
- **Ρ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ.........2.800** *Σελίδες 104*
- **Ρ3. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ ....2.800** *Σελίδες 96*
- **Ρ4. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ .... 4.100** *Σελίδες 200*
- **Ρ5. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ....4.800** *Σελίδες 302*
- **Ρ6. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ......4.800** *Σελίδες 342*
- **Ρ7. ΕΠΕΝΔΥΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΜΕΣΟΥ ΕΛΛΗΝΑ.......4.100** *Σελίδες 216*

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

- **Σ1. Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL..................4.100** *Σελίδες 232*
- **Σ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ.......2.800** *Σελίδες 102*
- **Σ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ ....2.800** *Σελίδες 100*
- **Σ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ...................2.800** *Σελίδες 102*
- **Σ5. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ...4.100** *Σελίδες 208*
- **Σ6. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ..2.800** *Σελίδες 120*
- **Σ7. 180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ ....4.100** *Σελίδες 280*

MANAGEMENT

- **Τ1. Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ..............4.100** *Σελίδες 168*
- **Τ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT.................2.800** *Σελίδες 112*
- **Τ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS....................2.800** *Σελίδες 112*
- **Τ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ ....2.800** *Σελίδες 108*
- **Τ5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ ....2.800** *Σελίδες 100*

I13. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW....................3.300
Σελίδες 106

I14. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET.................3.900
Σελίδες 152

I15. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP......3.300
Σελίδες 112

I16. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA.......3.300
Σελίδες 120

I17. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω..........................3.300
Σελίδες 144

I18. INTERNET EXPLORER 4....................3.300
Σελίδες 152

I19. FRONTPAGE 98 ....3.300
Σελίδες 144

MULTIMEDIA

K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ 6.800
Σελίδες 396

K2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA...................3.900
Σελίδες 176

K3. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA 5.200
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600
Σελίδες 324

Λ2. INTRANETS......................5.600
Σελίδες 394

Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ.......................3.900
Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4.........7.900
Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
Σελίδες 624

M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 8.300
Σελίδες 846

M3. COBOL ANSI 85 ....6.800
Σελίδες 512

M4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ 5.200
Σελίδες 214

M5. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ......6.800
Σελίδες 360

M6. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ JAVA ΚΑΙ JAVASCRIPT 5.200
Σελίδες 368

UNIX

N1. UNIX................................9.300
Σελίδες 808

N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX.....3.100
Σελίδες 120

SOFTWARE

S1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι.......12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S2. ASTROCHART................12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S3. VISUAL DOMINUS PRO (Win 3.11 & 95) v. 4.0...39.700
Νέα, επαγγελματική έκδοση
Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3,5"

S4. SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι............................15.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S5. STOCK MANAGEMENT SUPER.........................49.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3.5

S6. STOCK MANAGEMENT LIGHT 29.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S7. Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ..........................9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S8. Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ...9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S9. ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ 9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S10. Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ..........................3.000

S11. ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ -ΜΠΑΣΚΕΤ....3.000

S12. ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ ...12.000
Διατίθεται σε CD-ROM

ΔΙΑΦΟΡΑ

O1. MICROSOFT OFFICE 97 ...5.200
Σελίδες 408

O2. SURFING ΣΤΟ INTERNET ..4.100
Σελίδες 364

O3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ..3.900
Σελίδες 278

O4. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX 3.900
Σελίδες 182

O5. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS.......................4.000
Σελίδες 204

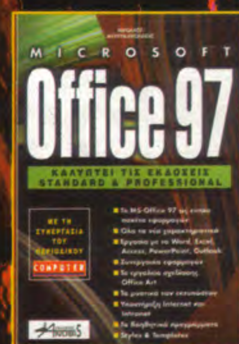
O6. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ....................3.900
Σελίδες 232

O7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY 3.900
Σελίδες 188

O8. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH 5.900
Σελίδες 432







T6. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ................4.100
Σελίδες 224

T7. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ 2.800
Σελίδες 96

T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ.........2.800
Σελίδες 100

T9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.800
Σελίδες 102

T10. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.800
Σελίδες 102

T11. PROJECT ΝΩΕ 4.100
Σελίδες 256

T12. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 88

T14. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 4.100
Σελίδες 216

T15. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.800
Σελίδες 150

T16. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ 2.800
Σελίδες 100

T17. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ.........................2.800
Σελίδες 96

T18. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 112

T19. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
Σελίδες 288

T20. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ 2.800
Σελίδες 98

T21. ΙΗΣΟΥΣ ΧΡΙΣΤΟΣ ΓΕΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ....4.100
Σελίδες 296

T22. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ 2.800
Σελίδες 100

T23. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ...4.100
Σελίδες 264

ΔΙΑΦΟΡΑ

Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 424

Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ..........4.800
Σελίδες 212

Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 10.900
Σελίδες 928

Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
Σελίδες 358

Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ...4.800
Σελίδες 350

Φ5. ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΑΔΕΡΦΙΑ ΣΑΣ 3.800
Σελίδες 280



Για πρώτη φορά σε CD-ROM όλη η ιστορία του ελληνικού μπάσκετ και οι σημαντικότερες στιγμές του.

Μία συμπαραγωγή των εταιριών EXODUS A.E. και COMPUPRESS A.E.

Supported by Web CD technology
Τα σημαντικότερα στοιχεία θα ανανεώνονται σε τακτά χρονικά διαστήματα μέσω Internet.

- *1.100 φωτογραφίες, 3D animation, ηχητικά εφέ, video* ***στιγμιότυπα*** *άνω των 30 λεπτών*
- *Ολοι οι αγώνες των ελληνικών ομάδων στα* ***ευρωπαϊκά κύπελλα***
- *Οι αγώνες και το αναλυτικό ιστορικό της* ***εθνικής ομάδας***
- *Οι αγώνες του πρωταθλήματος* ***A1 κατηγορίας***

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ

ΑΝΑΠΤΥΞΗ: EXODUS A.E., Φιλολάου 40, 116 33 Αθήνα, Τηλ.: 7264505, Fax: 7264506

COMPUPRESS A.E.:
ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, Τηλ.: 3801761
ΛΙΑΝΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, Τηλ.: 3801487

S11. τιμή: 12.000δρχ.

BACK LIST

BL1.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS	4.800	Σελίδες 350
BL2.	WINDOWS NT P.G.	3.900	Σελίδες 442
BL3.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS	9.300	Σελίδες 1.024
BL4.	WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ	3.900	Σελίδες 198
BL5.	ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2)	8.300	Σελίδες 750
BL6.	MS DOS 6 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ	3.900	Σελίδες 192
BL7.	MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ	4.800	Σελίδες 314
BL8.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7	6.200	Σελίδες 462
BL9.	WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ	5.100	Σελίδες 300
BL10.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS	5.800	Σελίδες 226
BL11.	COREL DRAW 6	7.900	Σελίδες 624
BL12.	COREL DRAW 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ	3.900	Σελίδες 344
BL13.	AUTOCAD 13 C4 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ	3.900	Σελίδες 264
BL14.	PHOTOSTYLER 2	6.200	Σελίδες 226
BL15.	AUTOCAD 13	6.200	Σελίδες 448
BL16.	EXCEL 5.0 FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ	7.900	Σελίδες 580
BL17.	EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ	4.800	Σελίδες 378
BL18.	EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ	3.900	Σελίδες 184
BL19.	CLIPPER 5.2	3.900	Σελίδες 232
BL20.	DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ	5.800	Σελίδες 386
BL21.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ	5.200	Σελίδες 216
BL22.	PAGEMAKER 5.0	5.200	Σελίδες 300
BL23.	INTERNET P.G.	3.900	Σελίδες 384
BL24.	INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ	4.800	Σελίδες 340
BL25.	ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET	3.900	Σελίδες 224
BL26.	INTERNET EXPLORER	3.300	Σελίδες 112
BL27.	NOVELL NETWARE 2.2	4.600	Σελίδες 324
BL28.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3	6.200	Σελίδες 412
BL29.	Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ	5.800	Σελίδες 350
BL30.	NORTON UTILITIES	3.500	Σελίδες 412
BL31.	ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ	6.800	Σελίδες 530
BL32.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET	3.900	Σελίδες 120

Power Pack

Με μια κίνηση ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ στο Internet



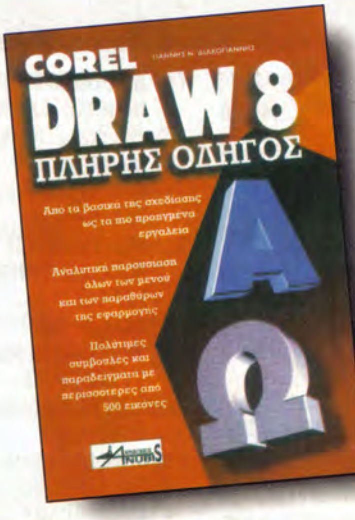
Περιλαμβάνει:

- Το POWER CD-ROM με όλες τις ρυθμίσεις και αυτόματη εγκατάσταση των απαραίτητων εφαρμογών (E-mail, WWW, Newsgroup, FTP). Περιέχει: Internet Explorer 3.02 & Internet Explorer 4.0 και τα δημοφιλέστερα προγράμματα για το Internet. WIN 3.11 & 95
- Αυτόματη εγγραφή στο Internet μέσω του δικτύου CompuLink & πλήρες manual χρήσης.
- Δώρο πρόσβαση στην BBS & πλήρες manual χρήσης.

PP1. 12μηνη Συνδρομή τιμή: 67.000δρχ.
PP2. 6μηνη Συνδρομή τιμή: 38.000δρχ.
PP3. 3μηνη Συνδρομή τιμή: 21.000δρχ.

COMPULINK NETWORK

Corel Draw 8



Η ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΟΛΥ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΕΦΤΑΣΕ!

ΕΝΑΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΑΥΤΟΥΣ ΠΟΥ ΞΕΡΟΥΝ ΤΙ ΨΑΧΝΟΥΝ

Ε10. ΤΙΜΗ: 8.500 δρχ.

Software Center









HARD DISKS

QUANTUM 2,5 EL....................39.900
SEAGATE 3,2....................42.500
QUANTUM 4,3 SE ULTRA..........47.900
QUANTUM 5,1 EL....................51.900
QUANTUM 3,6 EL....................72.900
QUANTUM 8,4 SE ULTRA..........85.500
WD 3,2 ULTRA DMA...............40.900



MODEMS

US ROBOTICS 56K EXT VOICE.....40.900
SUPRA 55600 INT VOICE..........23.900
SUPRA 55600 EXT VOICE..........25.900
ZOOM 55600 EXT....................28.900
CINA ACTION 55600 ΕΣΩΤ........16.900



SCANNERS

HEWLETT-PACKARD 5P............68.000
HEWLETT-PACKARD 6100......195.000
AVISION 9.600dpi....................27.900
UMAX 610 (4.800 dpi)..............27.900

CASES

MINI TOWER 200W....................7.900
MIDI TOWER 200W....................8.900
MIDI TOWER ATX 200W...........15.900

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΜΕ 1.500 ΔΡΧ.

MONITORS

MONITOR PHILIPS 14"..............37.900
EIZO F35 15"..........................105.900
EIZO F55S 17"........................161.900
EIZO F56 17"..........................204.900
SONY 100GST 15" MULTI 108.900
SONY 200GST 17" 205.900
PHILIPS 15"............................67.900
NOKIA 449XA+
15" MULTIMEDIA....................109.900
DAEWOO 15"
511X (1.024x768)....................64.900
DAEWOO 1707B 17" 95.900
GOLD STAR 15" 65.900
FUJITSU 17"...........................105.000



ΚΑΡΤΕΣ ΟΘΟΝΗΣ

CL 5446 1(2) PCI 5.900
VIRGE 3D DX 64 BIT 2(4)MB.......7.900
VIRGE 3D DX 64 BIT 4MB.........10.900
DIAMOND STEALTH II S220 4MB 19.000
DIAMOND STEALTH II
VIPER 4MB...............................22.000
MATROX MYSTIQUE 220 2MB..........20.000
MATROX MYSTIQUE 220 4MB..........35.000
MATROX PRODUCTIVA 8MB AGP 25.900
MATROX MILLENNIUM
G200 8MB AGP 35.500
DIAMOND MONSTER
VooDoo 2 8MB 59.900
INTEL i740 8MB AGP 19.900

CPU

INTEL MMX 200 MHz BOX........35.900
INTEL MMX 233 MHz BOX........42.900
INTEL PENTIUM II 300 MHz......84.900
INTEL PENTIUM II 333 MHz......95.900
INTEL PENTIUM II 350 MHz....115.900
INTEL PENTIUM II 400 MHz....185.900
INTEL CELERON 266 MHz.........45.000

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

PRINTERS

EPSON STYLUS 400 ....53.000
EPSON STYLUS 600 ....67.900
EPSON STYLUS 850 ....125.000
EPSON STYLUS PHOTO 700 .....98.000
HP DESKJET 670C 54.900
HP DESKJET 690C+ 63.000
HP DESKJET 720C 79.900
HP LASERJET 6L.....................105.900



ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ

16 BIT COMPATIBLE 4.900
YAMAHA 16 BIT...........................5.900
SOUNDBLASTER VIBRA 16 BIT...8.900
SOUNDBLASTER AWE 64 PnP.....20.900
SOUNDBLASTER AWE 64 GOLD......45.000

SIMMs

16 MB EDO 72PIN BRAND..........4.900
32MB 168 PIN SD RAM 10.500
64MB 168 PIN SD RAM 25.900
64 MB 168 PIN PC100 100 MHz30.900
128 MB 168 PIN SD RAM 49.900

ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΑ PCGAMES ΑΠΟ 5.000-9.000 ΔΡΧ.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ

MINI TOWER 200W
INTEL MMX 233 MHz BOX
32 MB 168 PIN SD RAM
QUANTUM 2,1 SE ULTRA
HITACHI 24x
VIRGE 3D DX 64 BIT 2(4) MB
16 BIT COMPATIBLE
MONITROR GOLD STAR 15"
FLOPPY DISK 1,44
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 104 KEYS WIN95
ΗΧΕΙΑ PLATINUM SOUND ΠΣ-550
MOUSE 3 KEYS

219.000 ΔΡΧ.

CD-ROMs

PHILIPS 32x IDE 19.900
HITACHI 24x 14.900
TOSHIBA 32x IDE......................20.900
PLEXTOR SCSI 32x....................39.900
PLEXTOR SCSI
CD-RECORDER 4x12...............129.900
YAMAHA 4260 SCSI 2-4-6......135.000



MOTHERBOARDS

G573 TX PROIII 512K................18.000
LUCKY STAR.............................19.000
SOYO 5BT5 ....23.900
QDI TITANIUM IE TX CHIP 22.900
QDI TITANIUM IB+ TX CHIP.....23.900
QDI TITANIUM 2B ATX..............24.900
QDI LEGEND 5
για PENTIUM II ATX..................30.900
QDI LEGEND 1
για PENTIUM II ATX..................34.900
QDI BRILLIANT I 440 BX ATX....41.900
LUCKY STAR BX I 440 ATX 41.900

SCSI CONTROLLERS

ADAPTEC 3940 - S/W 108.500
ADAPTEC 3940W WIDE - S/W 121.900
ADAPTEC 2940 ULTRA WIDE....59.000
DAWI PCI SCSI ULTRA WIDE - S/W...41.900

ACCESSORIES

RADIO TRACK 8.500
VIDEO BLASTER WEB CAMERA 30.000
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 104
KEYS WIN95...............................5.000
ΗΧΕΙΑ PLATINUM SOUND
PS-550......................................3.500
MOUSE 3 KEYS...........................1.500
FLOPPY DISK 1,44......................5.900

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ

- ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 22, ΑΘΗΝΑ - ΤΗΛ.: 5233835 - 5235260 - 5234645
- ΚΗΦΙΣΙΑΣ 263, ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ "SEE & SHOP", ΚΗΦΙΣΙΑ, ΤΗΛ.: 8018978

VISA